242
September 2013
9 771318 461012
6.90 EUR

JOKER


PLAYSTATION 4
399 EUR
29. NOVEMBER


XBOX ONE
499 EUR
22. NOVEMBER

GAMESCOM
18 STRANI RAPORTA


LEAP MOTION


OUYA


TELEVIZORSKA PAMET






SPLINTER CELL BLACKLIST



OZNANILA: NINTENDO 2DS, PS VITA TV, IPHONE 5C, SAMSUNG GEAR ...







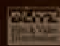


VIN DIESEL

RIDDICK

PREŽIVETJE JE NJEGOVO MAŠČEVANJE

ONE RACE FILMS PREDSTAVLJA ONE RACE FILMS PRODUKCIJO V SODELOVANJU Z UNIVERSAL PICTURES IN RADAR PICTURES FILM DAVIDA TWOHYJA VIN DIESEL "RIDICK"
JORDI MOLLA MATT NABLE KATEE SACKHOFF DAVE BAUTISTA BOKEEM WOODBINE RAOUL TRUJILLO IN KARL URBAN KOT VAAKO ZASEDBA ANNE McCARTHY GLASBA GRAEME REVELL KOSTUMOGRAFIJA SIMONETTA MARIANO MONTAŽA TRACY ADAMS
SCENOGRAFIJA JOSEPH NEMEC III FOTOGRAFIJA DAVID EGGBY, ASC IZVRŠNI PRODUCENTI SAMANTHA VINCENT MIKE DRAKE GEORGE ZAKK PRODUCENTA VIN DIESEL TED FIELD SCENARIJ IN REŽIJA DAVID TWOHY

V KINU OD 5. SEPTEMBRA



KONAMI







UEFA CHAMPIONS LEAGUE®



PES 2014

PRO EVOLUTION SOCCER

NOVA ERA NOGOMETNIH SIMULACIJ





20. SEPTEMBER 2013

PC DVD-ROM



PS3



XBOX 360 XBOX LIVE



WWW.PES.KONAMI.COM FACEBOOK.COM/PES







Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 242
september 2013
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo,
Navi, Sneti, Quattro, Šerlok
LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Schwarz Print

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %. Zadnjič, mamu jim!
DVDja ni več, DDV ostaja!



OZNANILA

Dosti iger in hardvera napovedujemo, saj sta se odvila dva velika germanska sejma. Prihodnji meseci bodo bogato obrodili. Mi že zavihujemo rokave, vi jih dajte takisto. Pa še kreditne kartice pripravite, kajti do konca leta mora biti nova konzola in 4K TV v vsakem gospodinjstvu.

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Priznam, več kot desetletje, odkar imam širokopasovno pipico, si dolvlačim nadaljevanke. Pričelo se je z Enterprisom. 230 megabajtov epizode se je prenašalo šest ur! Danes jih je na mojem seznamu kakih štirideset, lepo razporejenih čez vse leto. Tudi pipica se je odebelila – taisti Enterprise bi bil na disku v manj kot pol minute. Po drugi strani pa se je začel seznam počasi krčiti. Ne zato, ker bi upadala kakovost posnetega, čeprav je v nekaterih primerih res tako. Štos je bolj v tem, da lahko kup nadaljevank vidim na rednem televizijskem sporedu le nekaj dni ali celo ur zatem, ko so jih premierno predvajali v ZDA.
Tega ne boste uzrli pri slovenskih televizijskih hišah, marveč na kabelskih kanalih, ki so v zadnjem letu ali dveh uleteli v sheme vseh digitalnih ponudnikov. Štirje Foxovi kanali, Sonyjev AXN, pred kratkim CBS … če naštejem samo uradne. Nakar je tu kopica napol neodvisnih, ki si rihtajo konkretne popuste pri nakupu, ker se lahko pohvalijo, koliko uporabnikom je dostavljen njihov signal. Program so sprva vsi polnili s starimi legendami; CBS na primer že lep čas vrti Dinastijo. Ob tem pa smo vsak mesec deležni še toplih premier z velikih ameriških mrež. A ena hiša konkretno prednjači. HBO, seveda. Vemo, da je Igra prestolov najbolj piratizirana serija vseh časov. Njihov odgovor: naročniki po vsem svetu jo lahko vidijo le dan po ameriški premieri. Enako so storili s svojim drugim paradnim konjem, True Blood, in zdaj s politično žurnalističnim Uredništvom. Že res, da lahko torent dobim na računalo prej. Toda ker čez dan delam, si epizode pred večerom ne bom privoščil. Čemu se potem ob osmih ali devetih zvečer ne bi samo počil na kavč in si ogledal nov del v visoki ločljivosti ter s slovenskimi podnapisi, ne da bi mi bilo potrebno postoriti karkoli drugega? S storitvijo Go lahko grem na WC in gledam naprej na telefonu.
HBO je že pred časom ugotovil, da s piratstvom ne more tekmovati v ceni. Lahko pa tekmuje v ažurnosti in dodani vrednosti, zaradi katere sem zvest naročnik. Ko bi le enaka pamet srečala ostale medijske mogotce.
Quattro

PODPORNIKI

Avtera	63, 82	Coca Cola Co.	91	Cenex	19, 92	TS Media	3, 87
Blitz	2	Collegium	37	Colby	10, 65	Videotop	55

Naslovnični kolaž namiguje na pisano vsebino, kakršna Jokerju pritiče.

Ni daleč dan, ko bomo privzeto snemali vse, kar bomo gledali. S tem se bo odprla nova smer izražanja, pa tudi zgražanja. Ni čudno, da v ZDA že opremljajo lokale in ustanove z nalepkami, ki prepovedujejo rabo Googlove naglavne komponente. A to je blažev žegen, saj se G že dogovarja za sodelovanje z Ray Banom in drugimi sončnimi očalarji. Odlično za Požarja in slične manijake, ki zajemajo 'spomine' z nudističnih plaž.

Veste, da imamo v Tivoliju slaščičarno z neverjetnim načinom naročanja? Beli meniji na vsaki mizi niso le oblikovani kot tablice, namreč SO tablice. No, v resnici so bolj e-črnilni bralniki, ampak taki, interaktivni. Ni ti treba čakati natakarja, marveč naročiš neposredno s pritiskom na postavko na zaslonu. Koliko je zadreg, ko gostje pomotoma obkljukajo ducat bananasplitov, ne vem. Ampak majke mi, da elektronskih jedilnikov doslej še nisem videl.

Oni dan sem bil na Siciliji. Poleg tega, da je ob nedeljah in, če se le da, še ob ponedeljkih ter vsak dan med dvanajsto in četrto uro vse zaprto, me je začudilo, da je bilo v večini krajev za parkiranje treba kupovati parkirne listke. Tiste velike, z meseci, dnevi, urami in minutami, ki jih spraskaš in daš na armaturo. Ureditev je bedna na vseh nivojih. Uporabnik mora iskati lokale, kjer jih prodajajo, občinska blagajna od tistih petdesetih centov prav veliko ne zasluži in za nameček porabljeni listki smetijo ceste. Sistem ni tak zanalašč, zaradi retropriokusa. Z njim bi mogoče lahko upravičili starošolske, mehanske parkirne ure na *dimes* v San Franciscu, ki takisto povzročajo probleme, saj nikoli nimaš v žepu dovolj novčičev za pregrešno drage parkirne minute. Ampak ti pildki v Agrigentu, Enni, Trapaniju in drugih sicilijanskih turističnih mestih so taki enostavno zato, ker mestni svetniki oziroma proračuni projekta niso sposobni modernizirati. Oziroma je denar za nadgraditev pokrajini primerno poniknil neznanokam.

Pri nas smo bolj napredni, kajti v domala vseh krajih so nameščene parkirne blagajne. Te ne podpirajo glasovnih ali mahalnih komand kot najbrž v Južni Koreji, ampak vseeno odlično rabijo namenu in lahko plačaš celo z mobilnikom, kar je sploh kul. Telefon moreš prav tako uporabiti za nakupe v Mercatorju, na Petrolu in pri McDonaldu, kar je na veliko zapadnih trgih še vedno prej izjema kot pravilo. V Italiji recimo na tak način ne dobiš ne bencina, ne hambureka. Tudi marsikateri upravni ali bančni postopek pri naših zahodnih sosedih ali v drugih EU-državah za razliko od Slovenije ni izvedljiv po spletu. Sicer sem prepričan, da imajo na tujem kak drug servis bolje izveden kot mi. Vendar hočem povedati, da nismo tako zabačeni, kot često mislimo.

Seveda si želimo še več rabe tehnikalij, zlasti tistih, s katerimi smo uporabniki že opremljeni. Malo je verjetno, da bodo naši muzeji po zgledu Louvra vpeljali vodene oglede s 3DSom. Takisto je še daleč do e-volitev. A e-položnice niso tako visokoleteč projekt, pa jih izdaja le malokdo. Pravzaprav dobivam tako fakturo le od Telekoma, dočim mi vsi ostali inkasanti pošiljajo papirno smetje. (Žal naš naročniški oddelek ravno tako ne ume samodejno izstavljati položnice po spletu, s čimer se nikakor ne morem sprijazniti.) Najbolj očitna in umestna praktična izraba tehnologije pa bi bila nadgradnja ljubljanskega sistema Urbana, da bi podpiral telefonični NFC.

O tej možnosti bližinskega prenosa podatkov, ki se zanaša na kratkosežne radijske valove, smo že pisali. Morda preuranjeno, kajti tehnologija, pri kateri napravo le približamo oddajniku, še vedno ni dosegla kritične mase in je razširjenosti navzlic v resnici nepoznana. Oziroma ima slab predznak, za kar je kriv Samsung s tistimi filmčki, v katerih ljudje trkajo s telefoni in si tako izmenjujejo povezave ter slike. Vsakdo, ki je to poskusil, ve, da je početje bedasto in nedelujoče. Toda možnosti NFCja so široke in vključujejo plačevanje s telefonom ter odpravo odpiralnih in registracijskih kartic. Če sistem uporablja kartico na dotik, je to neke vrste NFC in združljivost z mobilnikom je stvar programerjev. Pri nas se nekateri telefonični zastopniki že lep čas dejavno trudijo za promocijo NFCja, ampak se zdi, kot da nihče nima interesa. Urbana bi bila najboljša demonstracija, saj je široko razširjena in njeno poslanstvo ni omejeno na fočkanje na avtobusu. Rabi še kot omejeno plačilno sredstvo, izkaznica za knjižnice, vstopnica v kulturne ustanove in ključ za izposojo bicikla.

NFC se resda uvaja kot hiter način za parjenje mobilnika s slušalkami, zvočniki ali televizorjem, a kot obči potrošniški standard se mu kar ne uspe uveljaviti. V ZDA je omogočeno plačevanje s servisom Google Wallet, vendar je prodajnih mest in podprtih telefonov malo. V marsikateri prestolnici, med drugim v Londonu in Parizu, lahko mobilnik nadomesti transportno kartico, kakršna je Oyster Card. V nekaterih barih imajo NFC-nalepke, kjer se pofočkaš in s tem samodejno prijaviš lokacijo na Facebook in Foursquare. Ponekod celo najdeš kak oglasni pano z NFC-čipom, ki ti pri približanju naprave odpre stran oglaševalca ali zavrti trailer za film. Toda vse to so pretežno eksperimentalni projekti, često sponzorirani od nosilcev tehnologij, medtem ko na pravi preboj še čakamo.

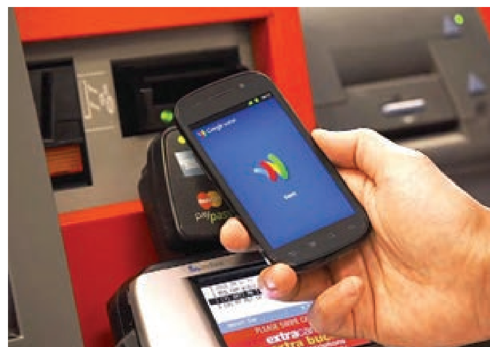
Ključni kamenček na tehtnici je vplivni Apple, ki je doslej NFC ignoriral. Veliki upi so se budili ob tem, da bi bližnjepoljno komunikacijo požegnal novi iphone. S tem bi tehnologija dobila zagon in telefoni bi lahko nadomestili listnico. Ne le za plačevanje, marveč bi v njem hranili čuda kartic zvestobe, kupončke, letalske karte ... No, upi so se izjalovili, kajti Apple je tehnologiji, ki ni njihova, znova pokazal figo. Zdi se, da bo zato životarila še naprej, kar je škoda.

Marsikatera zamisel se izkaže za slepo črevo, ampak taka je cena razvoja. Sprašujem se, če sodijo med take slepiče tudi pametne ure, ki jih kljub obči nepreprčljivosti vsepovsod navajajo kot glavni trend letošnjega sejma IFA? V pripravi jih imajo vsi po vrsti, od Sonyja prek Samsunga do Googla in Appla. Vendar sem radoveden, kako bomo uporabniki sprejeli te zapestne pomočnike. Nišni trg gotovo obstaja, če ne drugega, za japije, ki bodo izdelek vzeli za frišen statusni simbol. Toda potrebe po še enem displejčku, ki je v bistvu le podaljšek telefona, ni.

Drugačna zgodba je drugi primer nosiljive tehnikalije, revolucionarnejši Google Glass. Resda se bodo ta futuristična očala takisto naslanjala na mobilnik, vendar bodo pri tem postregla z edinstvenimi, doslej še neizkušenimi možnostmi. Google Glass niso naočniki v pravem pomenu besede, marveč nanosni okvir brez leč, le s prosojnim zaslončkom nad desnim učem. Gre za nekakšen HUD – head-up display, kakršnega imajo vojaški piloti v čeladnem vizirju. Ta displej v navezi z glasovnim in gibalnim upravljanjem, kamero, GPS-om in neprestano povezanostjo v naša življenja prinaša nesluteno revolucijo. Ne le po novih načinih uporabe in obogateni resničnosti, marveč bo tak pripomoček dodatno zavdal zasebnosti. Najbrž ni daleč dan, ko bomo privzeto snemali vse, kar bomo gledali. S tem se bo odprla čisto nova smer izražanja, pa tudi zgražanja. Ni čudno, da v ZDA že opremljajo lokale in ustanove z nalepkami, ki prepovedujejo rabo dotične naglavne komponente. A to je blažev žegen, saj se Google že dogovarja za sodelovanje z Ray Banom in drugimi sončnimi očalarji. Odlično za Požarja in slične manijake, ki zajemajo 'spomine' z nudističnih plaž.

Novitet zlepa ne bo zmanjkalo. Mahalni nadzor, navidezna in obogatena resničnost, visokorazločljiva televizija z vrsto podpornih servisov, pametna bela tehnika in povezani avtomobili so komaj pričeli pot. Oni šef ameriškega patentnega urada, ki je pred stoletjem trdil, da smo izumili vse, kar se je izumiti dalo, se ni ravno izkazal za vizionarja. Že v tem Jokerju nakazujemo kar nekaj orenk tehničnih in uporabniških premikov, ki pridejo med nas v kratkem. V redu za nas, da bomo imeli o čem pisati. Le nekako se mi dozdeva, da bolj kot postajajo naprave okoli nas pametnejše in povezane, manj pametni in povezani smo sami.

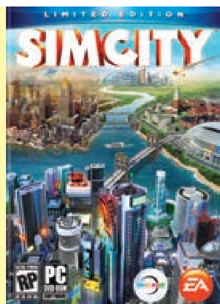
David Tomšič





Google Wallet, ki v ZDA deluje že dve leti, ni le plačevanje prek NFCja, marveč sem sodijo še promocije, kupončki in reklame. Na desni pa je Google Glass, ki zna spočeti novo poglavje digitalnega vsakdana.

SimCityjev tržni uspeh



Znova se je izkazalo, da se lahko glasna manjšina na internetsih še tako dere, pa ne bo preglasila šuštenja dolarčkov. SimCity ima tako močno ime, da za crkot niso zadostovali ne forumski izkazi, ne zgražanja kritikov (med drugimi nas, ki smo igri dali 40). Nasprotno, kljub vsem težavam in slabemu mnenju očeta serije Willa Wrighta so novi SimCity prodali v dveh milijonih izvodov, pri čemer je ljudi na strežnikih še zmerom obilo. Draž risankastega županovanja je očitno premočna, orjaške težave pri splovitvi pa so pozabljene. To je pač naslov, ki se ga bo igralo še leta. Verjetno bodo tako dolgo prihajali tudi popravki …

Ubisoft razkril posebni izdaji Watch Dogs

Futuristična čefurščina Watch Dogs se ima v štacunah pojaviti 22. novembra, Ubisoft pa pripravlja dve posebni ediciji: 'dedsec' (100 EUR) in 'vigilante' (90). V šatuljo prve bodo zapakirali kvaliteten kipec protagonista Aidena Pearca, ki bo v peskovniškem Chicagu s telefonom hekal vsakovrstne omrežne naprave. Primaknili bodo umetniško bukvico, zemljevid mesta, glasbeno zgoščenko, zbirateljske karte in značke ter tri dodatne pustolovske odprave znotraj igre. Vigilantska edicija, ki jo tržijo nekatere spletne trgovine, kot je Game.co.uk, bo bolj skopuška. Vsebovala bo čepico s ščitnikom in obrazno krinko iz blaga, s katerima je v špilu opremljen junak, plošček z muziko ter eno bonusno misijo. Računalniški inačici ene in druge bogatejše izdaje bosta 15 evrov cenejši od konzolastičnih.



Kim Dotcom dodaja elektronsko pošto

Potem ko je januarja letos bolj ali manj uspešno splovil oblačni datotečni servis Mega, ki se od ostalih ponudnikov razlikuje po privzetem šifriranju naloženih datotek, je novozelandski poslovnež oziroma razpiti nemški heker in pirat Kim Dotcom napovedal, da bo uporabnikom kmalu ponudil enako zaščiteno elektronsko pošto. Obilni mogotec, ki je zavoljo Megauploada imel konkretne težave s sodišči in krajši čas preživel celo v priporu, si ne bi mogel izbrati boljšega trenutka glede na vse zaplete z Edwardom Snowdenom. Slednji je posredno odgovoren za zaprtje Lavabita, majhnega podjetja, ki je takisto ponujalo šifrirane poštne predale. Bivši agent NSA je z njihovega naslova pošiljal vabila medijem, nakar so na direktorja pritisnili strici iz ozadja in je raje pustil vse skupaj, kot da bi imel težave z oblastmi. Lavabitu je kmalu sledilo še nekaj podjetij z isto storitvijo. Kim, kot že vemo, ni tak in raje odkrito izziva, posebej ker računa, da bo pritegnil zadosti strank, zdaj ko se je trg izpraznil in povpraševanje narašča.



Steve Ballmer bo sestopil z vrha Microsofta

Danes 57-letni Ballmer se je Microsoftovi ekipi pridružil davnega leta 1980. V karieri je vodil mnogo oddelkov, nakar je januarja 2000 nasledil Billa kot CEO – izvršni direktor korporacije. Čeprav je ustanovitelj Microsofta še nekaj let načeloval tehnološkemu razvoju, je Steve ob imenovanju jasno povedal, da *"bo Billa sicer uporabil, potrebuje pa ga ne."* Gigantu predseduje že štirinajsto leto, kar pomeni, da so pod njegovim vodstvom splovili štiri različice Oken, vstopili v svet konzol, kupili Skype, uvedli oblačne storitve in se utrdili v svetu poslovnih rešitev. Prihodek podjetja se je v tem času potrojil, njegovo premoženje pa zavoljo solastništva postoterilo. Samo zaradi Microsoftovih delnic je Štef namreč vreden 15 milijard dolarjev, s čimer je na devetnajstem mestu Forbesove lojtre najbogatejših Američanov.



Ballmer je Gatesa spoznal med študijem matematike na Harvardu, kjer je za razliko od očalarja tudi diplomiral. Kot šef Microsofta je znan po energičnih govorih na dogodkih, ki pa so se velikokrat zdeli nekam votli in osredotočeni zgolj na aktualne produkte za razliko od Billovih bolj vizionarskih.

Navidez je bilo vodenje uspešno in tvrdka je sredi reorganizacije. Zato je bilo precejšnje presenečenje, ko je Steve konec avgusta napovedal umik oziroma odhod v pokoj. Kakšna spodbuda je botrovala tej odločitvi, ni znano, a dejstvo je, da so nadzorniki in investitorji v zadnjem času vseeno pričakovali več. Predvsem priznanja s strani navadnih uporabnikov. Več zadnjeletnih projektov se ambicioznosti navzlic ni izkazalo in Microsoft je bolj kot ne postal neopazen del domačega računalnika, medtem sta Applov in Googlov logotip povsod. Ballmer je sicer nekoč izustil, da *"za uporabo Windows Phone (za razliko od Androida) ni treba biti računalniški strokovnjak"*, vendar javnost meni drugače. Microsoft je v svet mobilnikov in tablic vstopil kasno in neuspešno, kar je ena največjih kritik Stevovega vodenja. Slaba prodaja njihovega tabličnega PCja surface je denimo podjetje prisilila v odpis skoraj milijarde dolarjev vredne zaloge. Tudi njegova izjava izpred nekaj let, da *"bo ekonomska situacija pokazala, da ljudje niso pripravljeni plačevati 500 dolarjev več za računalnik le zaradi (Applovega) znakca"* se ni pokazala za vizionarsko. Še zlasti ob slabem sprejemu Windows 8, ki so voda na mlin ravno imacom in macbookom.

Microsoft in Ballmer sta dorekla enoletni rok za iskanje naslednika in predajo poslov. Analitiki se strinjajo, da se zaradi tega firmi obetajo boljši časi. Zunanji, mlajši in neobremenjen šefe bi znal ponovno usmeriti gromozansko ladjo, ki jo še vedno žene val iz devetdesetih. Ob novici so delnice skočile za 7 odstotkov.

20. septembra nova iphona

Po mesecu čedalje obilnejših govoric je Apple naposled le oznanil naslednji telefonični korak. Oziroma dva: 5S in 5C. Resnični prestolonaslednik bo seveda iphone 5S, ki ohranja videz petice vkup s 4-palčnim ekranom in ločljivostjo 640 x 1136. Srce novinca je čipovje A7, katerega točne specifikacije so še neposnane. Rešitev ostaja dvojedrna, a je po navedbah inženirjev 64-bitna in dvakrat zmogljivejša od predhodnika. Sistem in glavne aplikacije za 5S bodo zato prirejene večbitnosti. Novost je ločen koprocesor M7, ki skrbi za tipala (na)gibanja, zaradi česar bosta štetje korakov in igranje iger bolj natančna. Druga pridobitev je čitalnik prstnega odtisa, skrit v glavni gumb. Na tak način bo moč mobilnik odkleniti, potrditi nakup v AppStoru in še marsikaj. Smo radovedni, kako se bo obnesel, kajti doslej nas ti skenerji niso prepričali.
Prenovljen je takisto fotoaparat, tako na hardverskem kot v mečinskem delu. 8-megapikselno tipalo je večje po površini, zatorej bodo podobe jasnejše, z manj šuma, pri slikanju v mraku pa bo do karseda naravne kože pomagala nova kombinacija dveh LED-bliskavic različnih temperatur. Med programske pridobitve sodijo delanje počasnih posnetkov, zumanje med snemanjem, rafalno fotkanje in kopica barvnih učinkov. Shrambe ostajajo enakih velikosti, tako da se 128-gigabajtne govorice niso izkazale za resnične. Tudi NFCja Apple ni vdelal. Cene bodo 700, 800 in 900 evrov.
Applova premijskost kajpak stane in marsikdo bi ifon imel, vendar si ga ne more privoščiti. Že nekaj časa so zato krožile špekulacije, da firma pripravlja cenejšo izvedenko, ki bo konkurirala androidnežem. To naj bi bila po novem serija 5C. Ne gre za obtesan mobilnik, marveč za preoblečeno petico. To pomeni enako pročelje kot 5 oziroma 5S vključno z zaslonom retina, čipom A6, gigabajtom pomnilnika in 8-megapikselnim fotosenzorjem. Razlika je edinole v plastičnem, raznobarvnem ohišju. A kdor je pričakoval napravo za 300 evričev, se je uštel. 5C namreč košta le stotaka manj od 5S, torej 600 (16 GB) oziroma 700 evrov (32 GB). To je toliko kot večji, zmogljivejši in bolj naphan galaxy S4! V naročniških paketih bo sicer na videz bolj dostopen, toda subvencioniranje oziroma obročno odplačevanje je itak možno za vsak mobitel.



Iphone 5S prihaja v črnem, belem in zlatem oziroma šampanjčnem brušenem aluminiju, 5C pa v petih plastičnih barvicah. Za nameček Apple odslej prodaja čuda pisanih uradnih ovitkov za oba modela, usnjene za 40 in gumijaste za 30 evrov.

Skupaj s svežima telefonoma, ki bosta pri Simobilu naprodaj še ta mesec, pride tudi nadgradnja operacijskega sistema iOS. Različica 7 bo prinesla docela prenovljeno podobo, saj so dizajnerji vnovič zrisali vse ikone in celo tipografijo. Videz bo bolj ploskoven z veliko prosojnosti in še več animacijami. Velika pridobitev je izvlečni meni z vsemi mogočimi bližnjicami po vzoru Androida ... nadalje je Siri še bolj pametna, saj išče celo po Twitterju in Wikipediji ... uporabno je videti samodejno združevanje fotk v albumu po datumih

in lokacijah ... dodali so dolg spisek digitalnih radio postaj ... odslej bo iWork (Applova varianta Office) za mobilije zastonj ... Več kot dvesto izboljšav bo v iOS 7 in po 18. septembru bo moč z njim nadgraditi vse naprave, tja do iphona 4, ipada 2 in ipoda touch 5.

Nova vita in taka za na TV

Na tiskovni konferenci dosti pred začetkom sejma Tokyo Game Show, ki se začne 19. tega meseca, je Sony obelodanil tisto, kar smo pričakovali že nekaj časa: predelano in cenejšo vito. Novi model PCH-2000 bo z debelino centimetra in pol ter težo 219 gramov nekaj tanjši in lažji od originala. Drobovje bo enako razen vdelanega gigabajta shrambe (tega bo moč še zmerom dopolniti s kartico – napovedali so novo, veliko 64 GB) in odsotnosti mobilniške povezave 3G, medtem ko bo baterija zdaj trajala do šest ur, uro do dve več. Ne na rovaš kake posebne magije, temveč tekočekristalnega zaslona iste velikosti petih palcev, ki bo nadomestil prejšnjega OLED, kar pa naj ne bi vplivalo na kakovost prikaza. O tem bodo Japonci sodili od 10. oktobra dalje, medtem ko datuma za zahod še ni, prav tako kot ne cene. V deželi samurajev in sakeja bo na nalepki sveže vite, ki bo na razpolago v več barvah, pisalo preračunano 145 evrov. Spomnimo, običajni viti brez 3Gja in s pomnilniško kartico je izdelovalec na Gamescomu znižal priporočeno ceno na največ 200 EUR, s tem, da jo je brez kartice moč dobiti že za okrog 170.



Če nisi seznanjen z vito, vedi, da je to naslednik PSPja. Strojno je zelo močna, na videz v rangu PS3, ima 5-inčen dotikabilen zaslon in zadaj ploščo, občutljivo na dotik. Vita je konkretna naprava!

Večje presenečenje Sonyjeve konference je bila vita TV, mikrokonzolna škatlica za ob televizor liliputanskih mer 6,5 krat 10 centimetrov, ki ima zadaj izhod HDMI in mrežni priključek. Miniaturna bela reč ni namenjena streamanju iger z vite, marveč je sama po sebi vita, ki za kontroler uporablja dual shock 3. To pomeni, da bomo z njo šibali vitine titule na televizor. Ima režo za vitino kartico s špilom in pomnilniško kartico ter se zna povezati v Playstation Network za rabo aplikacij, pogovarjanje s PSN-prijatelji in digitalne dolpotege. Ker zna vita emulirati v PS Storu kupljene naslove za PSP in PS1, bo moč z vito TV igrati tudi sledlnje. Hecno pa je, da niso napovedali sposobnosti streamanja iger na teve z vite v roki, zlasti ker bo to omogočeno vsebinam s playstationa 4 na recimo drug zaslon v hiši. Žal ta funkcija ne bo na razpolago za PS3, niti ne ob splovitvi onegaja, ki je zazdaj napovedan le za Japonsko. Zakoličili so ga za 14. november in bo stal preračunano 75 evrov brez kontrolerja DS3 in kartice oziroma 115 z njima.

Duhove buri edinole seznam z vito TV združljivih iger, kar namiguje, da kompatibilnost ni stoodstotna. V tem trenutku na njem manjkajo številni ključni naslovi, od Uncharted: Golden Abyss prek Gravity Rusha in Wipeouta do AC3 Liberation.



Vita TV bo izvedenka vite v majhnem ohišjecu, s katero bo moč naslove za to ročno konzolo igrati na televizorju. Prav tako bo podpirala remote play – streamanje igralnih vsebin s playstationa na vito.

Microsoft kupuje Nokio

Le malo zatem, ko je Ballmer najavil sestop z mesta direktorja, je 2. septembra ponosno obelodanil posel, o katerem se je že nekaj časa špekuliralo: prevzem Nokie. Microsoft je seveda ne bo pojedel v celoti, kajti to finsko podjetje je eno največjih v regij in počne še marsikaj, denimo izdeluje telekomunikacijsko opremo ter se bavi z zemljevidi (odkar so pred leti za veliko milijard kupili čikaško firmo NavTeq). Zanima jih le oddelek, ki se ukvarja z mobilnimi napravami. Zanj bodo, ko bo kupčija v začetku 2014 sklenjena, odšteli skoraj polšesto milijardo evrov. S tem bodo pod svoje okrilje dobili proizvodnjo, 32.000 delavcev in vse pripadajoče patente ter blagovne znamke, kot je lumia. Zemljevidi sem ne sodijo in ostajajo pod okriljem matične Nokie, jih bo pa Microsoft lahko pod boljšimi pogoji vključeval v svoje naprave.



Nokia, ki je ime dobila po finskem kraju, je zgodbo pričela leta 1865 s papirnico. Tedaj je bilo območje del carske Rusije. Kasneje so proizvajali vse sorte, tudi gume in elektriko. Današnja specializacija je izšla iz bavljenja s kabli in povezovalno elektroniko.

Poteza je obojestransko logična. Nokia je bila v zadnjih letih v škripcih, saj edina ni skočila na androidni vlak, marveč ga je biksala z neuspešnimi lastnimi rešitvami pametnih telefonov. Tržni delež ji je zavoljo tega znatno padel. Španovija s sistemom Windows Phone je bila za Fince rešilna bilka. Redmond je takisto potreboval zvestega partnerja oziroma, še bolje, lastno proizvodno linijo. Applov adut je ravno to, da ima vse pod isto streho: hardver, sistem in servis. V to smer gre navsezadnje tudi Google, v katerega lasti je Motorola. Vprašanje pa je, ali bodo zaradi tega okenski mobilniki kaj bolj uspešni na trgu. Sistem sam po sebi ni slab in ima veliko posrečenih zamisli. Težava pa je v zunanji podpori, ki je skorajda ničelna. iOS in Android sta tukaj v astronomski prednosti. Korenitih sprememb čez noč seveda ne bo in na prvi telefon z Microsoftovim logotipom bomo čakali še vsaj leto dni.

Mimogrede, vrhovni Nokijin general Stephen Elop je z razglasitvijo posla odstopil in postal šef mobilniške divizije, torej oddelka, ki je predmet nakupa. Špekulira se, da bi znal postati prihodnji Microsoftov CEO.

Nintendo je predstavil 2DS

Ročno konzolo 3DS prodajajo za 170 evrov, kar je za marsikoga preveč, sploh danes, ko so ljudje vajeni subvencioniranih fonov in cenenih igric zanje. Zato je Nintendo pravkar oznanil okleščeno inačico proslavljene drkalice, klicano 2DS. Klinasto oblikovane naprave ne bo moč prepogniti in zapreti, zgornji ekran pa ne bo več stereoskopski, marveč le 2D, od koder tudi ime. Zvočnik bo le en, dasi bo zvok po slušalkah ostal stereo. Ostale zmogljivosti bodo enake, od strojne moči do ločljivosti 400 x 240 / 320 x 240 in wifija. Zaslončka bosta taka kot pri običajnem 3DSu, se pravi 3,5 palca zgornji in 3 palce spodnji, ne kot pri XLu. 2DS bo združljiv z vsemi igrami za 3DS, saj bo deloval tako, kot če bi pri slednjem izključili streoskopijo, in tudi z vsemi za DS. Sistem pride v ZDA 12. oktobra – takrat kot Pokemon X in Y, glej glej – za 130 dolarjev. Cena in datum za Evropo še nista znana, predvidevamo prav tako oktober za kakih 120 evrov.



Naprava bo klinaste oblike in naprodaj v več barvah. Ne bo je moč poklopiti, kar bo povečalo tveganje za poškodbe, zlasti pri mlajših, kamor cilja.

Android KitKat?

Googlovi razvojniki izdaje mobilniškega sistema tradicionalno poimenujejo po slaščici, recimo medenjak, krof in sladoledni sendvič. Aktualna verzija 4.3 se denimo kliče želatinast bonbon. Prihodnja je bila nekaj časa navedena kot pita iz limete, nakar so v začetku septembra napovedali, da se bo 4.4 reklo KitKat! Baje naj bi programerji blazno radi grizli dotične s čokolado oblite napolitanke, zato se je ideja porodila bolj v hecu. Nakar jo je marketing zagrabil in se z Nestlejem, ki je lastnik blagovne znamke, dogovoril za sodelovanje. V katero smer je šel denar in koliko, ni znano, viden pa je rezultat. Pred Googlovo zgradbo je že zrasla figura androidka iz prepoznavnih KitKatovih reber, Nestle pa je na prepoznaven rdeč ovoj slaščice nalepil zelenega robotka. Ta promovira nagradno igro, vendar ne tako domiselne in ekskluzivne, kakršna je bila od Willyja Wonke, marveč zgolj neizvirno vsak mesec podelijo tisoč tabličnih nexusov 7.

Izboljšav sistema drugače Google še ni najavil, tako da ni znan niti en sam fičr. Pride pa nov softver z roko v roki z naslednjim nexusom, petim po vrsti. Konec jeseni bojda. Morda bo iz čokolade!





IFA 2013

Berlinsko razstavišče je spet predstavilo najnovejša dognanja zabavnih in drugih hišnih elektroaparatur. Iz bliskajočih se televizorskih, umirjenih belotehniških in krošnjarskih ožemalniških hal telegrafsko poroča LordFebo.

Od 6. do 11. septembra se je zgodila berlinska IFA, razstava uporabniške elektronike z najdaljšo tradicijo. Dogodek s polnim imenom Internationale Funkausstellung (Mednarodna razstava radiev) so namreč spočeli že leta 1924, radijskim sprejemnikom pa so se kmalu pridružili televizorji, magnetni trakovi in sčasoma ostala domača tehnika. Dandanes je na tej prireditvi, ki je za razliko od sličnega CESa v Las Vegasu odprta za vsakogar, moč videti praktično sleherno reč, ki je na škrate elektrone in je namenjena osebni oziroma hišni uporabi.

Čeprav so televizorji in računalniki vseh oblik često najbolj izpostavljeni, so veliki zasloni, mobilniki, tablice ter PCji le delček celotne ponudbe tega velesejma. Tu so še kamere in fotoaparati, zvočniki in slušalke, avtoakustika in navigacijske naprave, pripomočki za osebno higieno in telovadbo, igrače in avtomobili, daleč največ pa je kuhinjske robe. Za proizvajalce bele tehnike, od Siemensa in Boscha prek Samsunga do Gorenja, je IFA najpomembnejši smenj, zato so njihovi paviljoni gromozanski. Kot ostale branže tudi ti izdelovalci z visokoletečimi tehnologijami tipa turboclean, easywash in hyperfreeze predstavljajo vrhunce tehnoloških in oblikovalskih rešitev na področju hladilnikov, pralnih strojev in štedilnikov. Iz leta v leto postajajo te komponente bolj 'pametne', bodisi kar se tiče porabe energije, bodisi komunikacije z uporabnikom. Ni daleč dan, ko bosta omreženost in barvni prikazovalnik postala privzet element sleherne.

Še več kot velikih škatel je na štantih malih gospodinjskih aparatov, kot so kavomati, likalniki, opekači, mikserji in mikrovalovke. Večina te robe je dobesedno krošnjarske, vendar se v ta segment ravno tako vriva predpona smart. Po robotiziranih, z mobilnikom nadzorljivih sesalnikih smo tokrat videli Philipsov omreženi kuhalnik, ki črpa recepte s spleta, s fonom povezljivo osebno tehtnico in čuda aplikacij, ki rabijo kot svetovalni podaljški take in onake naprave. Recimo videopomagalnik, kako si zabriti obrazno dlačevje po najnovejših modnih smernicah.

Čedalje zanimivejša sta CES in IFA za avtomobilsko industrijo, kajti štirikolesniki takisto postajajo omreženi in s tem del našega digitalnega vsakdana. To je razlog, da je imel letos otvoritveni govor gospod Alan Mulally, Fordov generalni direktor. Skozi futurističen vpogled v termin 'connected car' je predstavil enoprostorski koncept S-max, ki bo omogočal komunikacijo med avtomobili, vse vrste aplikacij, oblačne storitve in sredinski zaslon, sposoben izrisovanja dvojne slike – ene za šoferja, druge za sopotnika. A tako o pametnih gospodinjstvih kot o priključenih avtomobilih kanimo pisati v eni prihodnjih številk. Zato poglejmo nam bližja področja.

4K über alles

Glavni trend so bili televizorji 4K oziroma UHD, torej s štirikratnim številom pikslov klasične HD-ločljivosti: 3840 x 2160. Že v letošnjem letu bo imel vsak proizvajalec lasten tovrsten prikazovalnik, od Panasonica in Philipsa do poslednjega Kineza. Inčnosti se začnejo pri 55, evrskosti pri 4000, kolikor košta najcenejši tak model, Toshibin L9 58". Philipsova oziroma TPVisionova serija 9000 65" pa bo veljala 5 jurjev.

Največ pozornosti sta vnovič pritegnila Korejca, ki sta po treh letih bahanja z matrikami z organsko svetilno tehnologijo OLED le izdobavila prve primerke. Tako Samsung kot LG sta imela namreč velike težave pri kakovostni proizvodnji. Zdaj pa so 55-palčne modele kljub vsemu poslali v germanske trgovine za okoli devet tisočakov. Pri tem je zlasti zanimiva LGjeva inačica gallery TV, ki je zaradi desetcentimetrskega okvira, v katerem so zvočniki, videti kot umetniška slika. Oba proizvajalca sta hvalisavo predočila še ukrivljene televizorje, katerih cene se prično pri petnajst tisoč. Ker vse to še ni dovolj, je moral Samsung svetu pokazati prvega 98-colarja (2,5 metra) za 40.000 denarnih enot in se pohvaliti, da ima v delu stodesetko. Za dobro mero pa je naokoli po razstavišču postavil videostene iz 440 ekranov.

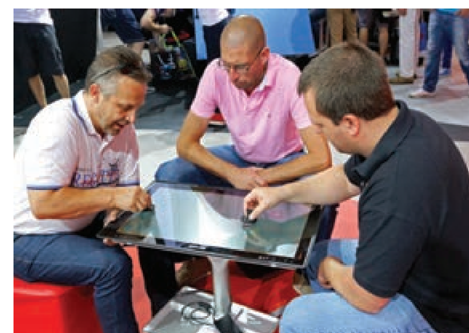
Brezočalni 3D je bil potisnjen v ozadje. Čeprav ga je bilo mogoče preizkusiti na več mestih, tehnologija napreduje komaj kaj. Morda tudi zato, ker ločljivost 4K zadostuje, da pri prepolovitvi z manj motečimi, lažjimi pasivnimi 3D-očali še vedno ostane dovolj pikslov za ostro sliko. So pa na več mestih, med ostalim pri Philipsu, najavili možnost igranja orenk iger iz oblačnega servisa. Nekaj po zgledu OnLive, kjer za izračune skrbijo njihovi strežniki, zaslon pa je le prikazovalnik vsebine. Čeprav se je slišalo izjave v slogu *"Kmalu igralna konzola sploh ne bo več potrebna"* tega ni demonstriral nihče in bržda bomo videli še mnogo sejmov, preden bo kaj takega nared v naših logih. Slično velja za najavljene 4K videoteke. Najbolj je z njo pohitel Sony, ki je v Video Unlimited že dodal skoraj sto visokoražločljivih filmov. Do nadaljnjega le za Američance, pri čemer nakup stane 30, ogled pa 8 dolarjev.



Na Ifi so sklenili most Velenje – Osaka, kajti Gorenje in Panasonic sta podpisala strateško partnerstvo zlasti za evropski trg. Kot je povedal slovenski šef Franjo Bobinac, bosta podjetji odslej vodili skupni razvoj določenih platform. Japanci so v našo fabriko pri tem investirali deset milijonov evrov.



Ultra HD televizorje ima že vsak, zato je bilo treba za pozornost in pojavnost v običilih poskrbeti z nečim novim. Samsung, LG in Sony so se vsak po svoje hvalili s prvim 'curved' TVjem, torej ukrivljenim zaslonom, ki gledalca še bolj posrka v dogajanje. Dobavljivost je butična, cena pa petmestna.



Čeprav so bili prisotni vsi veliki igralci, računalniško področje ni predstavilo mastnih naslovov vrednih trendov. Še najbolj zanimive so bile velikanske, 20-palčne table, kakršna je tale od Lenova, pa še ena od Panasonica. Gre za nov razred PCjev ali samo za eksperiment in iskanje pozornosti?

Mimogrede, znabiti bo prvi rod ultraHD-televizorjev nepopoln, kajti razen Panasonicove viere imajo vsi HDMI 1.4. Ta resda podpira 4K, a le pri 30 sličicah v sekundi, dočim 60 fpsjev omogoča šele sveža nadgradnja 2.0. Drugi fičri nadgradnje so dva video toka za dva gledalca za istim zaslonom, izkoriščanje formata 21 : 9, 32-kanalni zvok in frekvenca avdiovzorčenja 1536 kilohercev. Oblika priključka je seveda enaka, pa tudi večina starih kablov bo zmogla tak pretok podatkov, če so razumno kakovostni.

Pametne ure

Zapestni pametnjakoviči se v resnici dogajajo. Zakaj točno, ne ve nihče, kajti po njih ni potrebe. A ker noben proizvajalec noče izostati, bomo hočeš nočeš dobili še en osebni zaslonček. Samsung in Sony ju bosta lansirala že ta mesec, snujeta pa lastne ure prav tako Apple in Google.

Te naprave bodo naphane s takimi in drugačnimi 'priročnimi' aplikacijami, a zvečine bodo podaljšek telefonov za prikaz hitrih informacij, kot so sestanki in sporočila. Eden od uradnih in precej neumnih primerov je, da lahko telefoniraš takrat, ko imaš polne roke nakupovalnih vrečk. Ko bi rekli, da vidiš SMS med igranjem košarke, medtem ko mobilnik počiva na klopi, bi to zvenelo dosti bolj uporabno! Vsekakor upam, da bo slednji primer deloval, kajti modri zob, po katerem bosta onegaja zvezana, ima zadosten domet. Toda o tem bomo sodili, ko bomo zadeve dejansko preizkusili. Na besedo ne verjamemo nič.

Skratka, samsung gear, kakor se bo imenoval korejski model, bo imel 4-centimetrski AMOLED z mrežo 320 x 320 pik, gibalna tipala, 4-gigabajtno shrambo, zasilno kamerico v paščku, mikrofon in zvočnik. Davek na tako naphanost bo le enodnevna avtonomija, pri čemer bo zadeva, neumnost brez primere, imela nestandarden polnilnik! Brezžičnega mreženja ne bo, zato bo mobilnik edino okno v svet. Toda ne katerikoli, kajti ob izidu bo podprt izključno note 3. Kasneje obljubljajo kompatibilnost z ostalimi galaksijami, ne pa tudi z drugimi androidnimi modeli. Za uro bodo priredili vrsto nucnikov, od beležke Evernote prek glasovnega ukazovanja in diktafona do telovadne aplikacije, ki bo štela korake.

Sonyjev smarwatch 2 bo nekam manj ambiciozen. Njegov zaslon bo štel le 220 x 176 pik in ne bo poseudoval ne kamere, ne zvočnikov ter mikrofona. A po drugi plati bo kompatibilen z vsemi telefoni in vodotesen, baterija bo zdržala štiri dni in polnila se bo po mikro-USBju. Cena naj bi bila par desetakov nižja, a nobena ura v času pisanja še nima evrske postavke. Dolarski, bržda brez davka, pravita 300 oziroma 260.

Uporabnost bo kajpak odvisna od softvera in vmesnika. Spomnimo, da smo sličen izdelek, zvan i'm watch, pred časom testirali in je bil zaradi polovičarstva za en falus. Tudi Samsungov prototip se glede hitrosti ni izkazal. Zatorej smo nadvse radovedni, kaj se bo izcimilo in kako nam bo ta novotarija spremenila življenje. Mar ob tablici in telefonu dejansko nucamo še en kobajagi pameten displej? Bomo z njim govorili in fotkali kot James Bond? Strokovna javnost je do tega jako skeptična. No, morebiti bodo ure vsaj dober modni dodatek, dasi po videnem sodeč niso ne višek estetike, ne raznovrstne.

Samsungova beležka 3

Drzen poskus gigantskega mobilnika note se je Samsungu pozlatil. Enke in dvojke skupaj so doslej prodali 38 milijonov in veliko firm, ki so se jim sprva posmehovale, jih posnema, denimo Sony z aktualno in še bolj gigantsko xperio Z ultra, Asus z napovedanim fonepadom 6 in Acer z liquidom S2. Konec tega meseca zato prihaja že tretja inačica Samsungove digitalne beležnice, ki bo enako velika, tanjša in lažja, a s 3 milimetre večjim, 5,7-palčnim zaslonom AMOLED. Procesor bo tak kot oni v S4, torej štirijedrni snapdragon 800 pri 2,3 gigaherca. Bolj razločljiv, 13-megapikselni senzor bo med ostalim omogočal snemanje v famozni ločljivosti 4K s 30 fps. Da bo vse teklo gladko, bodo vdelani rekordni trije gigabajti delovnega pomnilnika.

Vključene bodo kajpak vse softverske lastnosti zadnje galaksije, od sistemskih finosti prek S Healtha in fotografičnih možnosti do simultanega prevajalnika. Vnovič bodo prenovili peresni del, tako samo paličico kot komande. Še hitreje in bolj gladko bomo prostoročno beležili, organizirali vsebine z več virov v enotno mapo (nekaj podobnega Microsoftovemu OneNote), zajemali sliko zaslona in čečkali po njej, preklapljali med aplikacijami ter celo premikali okna. Novitet v povezavi s peresom bo kar nekaj, saj Samsung tradicionalno postreže s slehernо funkcijo, ki jim pride na misel, ne oziraje na njeno resnično uporabnost. A presežek načeloma ne moti in kakšna poteza se jim posreči. Čeprav še vedno menimo, da telefon ne more nadomestiti priročnosti žepnega zvežčiča.

Žal Samsungov paradni konj ostaja odet v lahko plastiko, ki za nameček ob strani kičasto posnema aluminij in zadaj šivano usnje (???). Ker telefon z vdelanim varnostnim zabojem Knox, kamor uporabnik odlaga kočljivejše dokumente, slike in pošto, cika na poslovneže, bi se prestižnejša opcija zaprmej obrestovala. Zakaj ne naredijo eksperimenta v to smer oziroma ne izdelajo bolj prestižnega aparata, mi ni jasno.

Xperia Z1 in aparatusa QX

Sonyjev glavar Kazuo Hirai je s ponosom predstavil nov vršac družine xperia, model Z1. Z njim so pohiteli zaradi korejske in jabolčne konkurence, zato velikega koraka navidez ne dela. Srčika bo snapdragon 800, enak onemu v galaksiji S4, in dva gigabajta rama. Vnovič bo naprava v kovinskem, tokrat bolj dopadljivem ohišju. Ki bo seveda prahoodporno in vodotesno, kar čislajo vsi, ki jim reči padajo v sekret. Zaslon bo 5-palčen in s tehnologijo triluminos, ki jo imajo njihovi najboljši televizorji. Vendar Sonyju ne gre vsega verjeti, saj so enako hvalili že ekran od prejšnje xperie, ki je bil nato opazno slabši od konkurence.

Začuda bo novi fon debelejši, težji in širši od predhodnika. Razlog je v gigantski, 3050 mAh bateriji, in boljšem očesu. Kamera je največji adut, kar je poudaril tudi Kaz, sicer navdušen fotograf. Kar 20-megapikselno tipalo naj bi v spregi s kakovostnimi hišnimi lečami z goriščnico 27 mm ustvarjalo daleč najboljše fotografije med foni. Predočeni izdelki so bili v resnici vikanja vredni, vendar so bili zagotovo storjeni v nadzorovanih okoliščinah. Bo pa priložena gomila softvera za izkoriščanje zajemalnih možnosti, recimo za streamanje videa v živo na Facebook in za dodajanje zabavnih sličic ter celo animacij v posnetke.

Sony veliko stavi na lasten ekosistem. To na eni strani pomeni hitro povezovanje s televizorji in brezžičnimi slušalkami ter zvočniki le z NFC-potapkanjem. Po drugi pa rabo vsebinskih servisov za filme, muziko, igre in knjige. Nobena od naštetih ponudb Slovencu ni dosegljiva. Kajpak Japoncev ni nič sram, da napravo, ki se navsezadnje orenk naslanja na odzadne servise, pri nas vseeno prodajajo za polno ceno.

Tokijci so v isti sapi predstavili jako nenavaden par izdelkov: navidezna objektiva, ki sta v resnici samostojna fotoaparata. Edini element, ki ga nimata, je zaslon. Njun namen je sodelovanje s telefonom, kajti mobilniških posnetkov zaradi švoh optike pač ne moreš jemati resno, ne oziraje na vse silne megapiksle. S tako pripravo pa ujameš spomin z globinsko ostrino in ostalimi profesionalnimi pritiklinami. 500-dolarski model QX100 seže od 28 do 100 mm in ima kar en palec veliko, 20-milijonsko tipalo, dočim ima 250-dolarski QX10 desetkratni zum (od 25 do 250 mm), a površinsko manjši, 18-milijonski senzor.

Dodatek bodisi pričvrstiš na mobilnik, kot kaže slika, bodisi z njim samostojno tekaš naokoli, saj brezžična naveza (neposreden wi-fi) seže nekaj metrov. Za hitro sparitev je Sony je vdelal NFC, ni pa ta protokol nujen, saj aparatka delujeta celo z iphonom. Kul, le ceni sta nekam visoki. Za petstotaka dobiš kar orenk fotoaparat.



Pametne ure, konkretno samsung gear, so bile kao eden glavnih trendov Ife, vendar v njihovo uporabnost verjame komaj kdo. Zdi se precej nepotreben tristoevrski dodatek, ki je v Samsungovem primeru za nameček (pre)velik in energijsko požrešen. Upamo na testis prihodnji mesec.



Note 3 bo ob jesenski splovitvi naprodaj v črni, beli in rožnati barvi. Za dodatno razlikovanje ga bo moč odeti v mnogobarvne srajčke z okencem. Ker bo telefon pameten, bo vedel, kdaj je pokrov zaprt, in bo tam prikazoval hitre podatke o sporočilih, zgrešenih klicih in sestankih.



Dodatek QX so si ponekod razlagali kot objektiv, ki ga namestiš na mobitelovo kukalo, vendar to ni res. Ta Sonyjev nišni izdelek je samostojna enota, ki ima vse, tipalo, shrambo in baterijo, le zaslona ne. Zato je namenjen navezi s fonom in posnetki se lahko shranjujejo v oba pomnilnika.

gamescom 2013





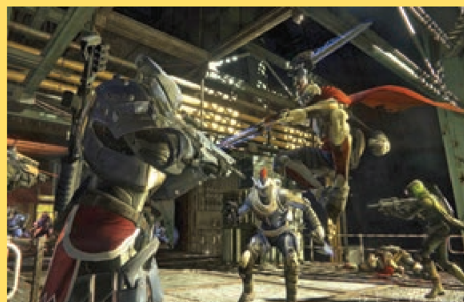
VIEL ZU SEHEN, NOCH MEHR ZU SPIELEN

Kar je jeseni za muslimana Meka, je avgusta za pravovernega evropskega igralca Köln. Hadž v starodavno mesto ob Renu vodi čez tisoč kilometrov Avstrije in krepkega dela Nemčije, da si ves zasedên in naveličan. A potem si nagrajen s klobasami eksotičnih okusov, valkirskimi dečvami in bliščem Gamescoma, največjega šova za igre, kamor se zgrnejo stotisoči. Mednje se ponovno pomeša Sneti.

Pa so šli. Kakih trideset slovenskih duš je v organizaciji turistične agencije zjutraj 21. avgusta sedlo na avtobus in krenilo v Kelmorajn, kot se glasi staro slovensko ime za Köln. Kljub dolgi vožnji in še daljšim čakanjem v vrstah za ogled najljubših špilov – do večigralske seanse v Battlefieldu 4 nisi prišel prej kot v dveh urah in pol – so bili vtisi pozitivni.

Eden od potnikov je povedal: *"Zadeva bi lahko bila brez problema za kak dan daljša, da bi bili na sejmu tri dni namesto dveh. Prireditev je bila glede na nepopisno gužvo zelo dobro organizirana (brošure z zemljevidom Kölna in sejma). Sam nameravam iti tudi naslednje leto, ko bom s seboj vzel kak prenosen stolček, ker so bile vrste pri nekaterih razstavljalcih ogromne. Sem mnenja, da bi vsak ljubitelj iger ta sejem moral obiskati vsaj enkrat."* Njegov kamerad pa je menil: *"Všeč mi je bilo vzdušje in organizacija prireditve, na splošno me nič ni pustilo razočaranega. Dobil sem nekaj loota, kar je bilo super. Bila je odlična izkušnja, ki jo bom, če bo le mogoče, drugo leto ponovil."*

Da, Gamescom zaznamujejo dolge vrste pri razstavnih prostorih posameznih založnikov, kjer gmajna kampira, igra karte, se zabava z mobilijami, čveka in tvita. Tako skuša kar najbolj prijetno preživeti čas, nujen, da med brati preizkusi novo Fifo, Call of Duty, Assassin's Creed, Gran Turismo in kar je še največjih naslovov igralske jeseni. Ne more pa vsak priti povsod! Pri nakupu kart ni omejitev, toda kdor hoče preizkusiti odraslejše igre, si mora okrog zapestja oviti trak. Barve trakov ustrezajo tistim, ki jih na škatlicah uporablja nemško cenzorsko telo USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, 'Samonadzor zabavnega programja'). K špilom, ki imajo oznako 18 let in več, na primer Wolfenstein: The New Order, te pripustijo le, če imaš rdeč trak. Modri zadostuje za naslove, primerne za največ 16 let, zeleni pa za 12. Če traku nimaš sploh, te imajo za mladiča, primernega za Disney Infinity. Švabi se ne hecajo, tam je red!



Bungiejev Destiny je dobil nagrado za najboljšo akcijsko igro sejma. Gre za masovno, Halu podobno streljačino v internetnem svetu, ki pride naslednje leto za PS3, X360, PS4 in XBO. Demo je bil enak kot na E3ju, tako da nismo pisali novega privjuja.

Segregacija

Novinarsko udejstvovanje je drugačno. Medtem ko se vsakdanji obiskovalci gnetejo po velikih halah sejmišča Koelnmesse, ki letno gosti 75 smenjev in dva tisoč konferenc, pisci raportov levji delež časa sestankujemo, snemamo intervjuje in preizkušamo igre v dveh poslovnih dvoranah. Včasih nismo deležni ničesar več kot normalen prisostovovalec. Drugič nas izdajatelji častijo z osebno pozornostjo razvijalcev, večigralskimi seansami, sendviči, pivom (najbolj radodarni so bili Nordijci in Poljaki), majčkami in vpogledi v prototipe. Tako sem pisec tega raporta med prvimi na svetu videl alfa verzijo novega Aquanoxa, obujene podmorniške arkade izpred dosti let. V bistvu vam ne bi smel niti povedati, da obstaja. Ups.

V predel za biznis brez časnikarske ali poslovne akreditacije ni vstopa. Za to poskrbijo hostese, ki v vsakem trenutku brezdelja izvajajo Keglove vaje za medenično dno. Toda na izi so lahko le prvi dan, tisti, ki je namenjen edino poslovnežem in medijem. Nato pridejo štirje dnevi pekla, ko masovno prilomasti generalna publika – letos je bilo ljudi na Gamescomu 340.000. Ni moč spregledati, da se tako kot vsa leta nemških igralskih sejmov, tudi svojčas v Leipzigu, naokoli sprehaja veliko punc in žensk, saj je elektronska zabava za Nemke nekaj normalnega, ter simpatičnih geekovskih parčkov. Najbolj lušten je bil tisti, kjer je imela ona majico Starcraft 2 in on Diablo 3. Bila sta videti sveže zaljubljena in morda se nekoč poročita. Obred bo vodil Chris Metzen!

Med blodnjo po poslovnem delu je bilo opaziti paviljone številnih držav, od Francije, ki je bila partner prireditve, in Kitajske do Španije, Nizozemske, Mehike ter Irana. Tu so predstavljali igralske industrije svojih dežel in se menili za nove projekte. Slovenije ni bilo, česar od žalosti sploh ne bom komentiral, niti nismo imeli svojih predstavnikov med firmami. Dotične so predstavile štiristo novosti, vključno z najbolj pričakovanima. Playstationom 4 in xboxom one.



Sejmišče Koelmesse je elegantno dostopno tako z avtom (zaradi gneče tega ne priporočam) kot z busom in najboljšo opcijo, tramvajem. Prej kot prideš, prej melješ, in zna se zgoditi, da za nekaj časa zmanjka kart.



Gneča gnečissima. Prireditve se je udeležilo 340.000 ljudi, 65 tisoč več kot lani. Zgnetli so se na enako površino, 140.000 kvadratnih metrov, ki je bila nekoliko bolje razdeljena. Razstavljalcev je bilo 635 iz 40 dežel.


Sonyjev dogodek za medije se je pripetil dva dni pred odprtjem smenja za splošno občinstvo. V veliki dvorani smo na gromozanskem zaslonu spremljali vzdušne napovedi svežih iger in razkritje cen ter datuma PS4.



Potem ko v vrsti čakaš uro, dve ali celo več, za kakih deset minut sedeš pred težko pričakovani špil in se v večigralski seansi na velikem LANu pomeriš z naključneži. Taki so bili CoD: Ghosts, Battlefield 4, Assassin 4 ...


Letos so bili za spremembo prisotni vsi 'trije veliki', tako Sony kot Nintendo in Microsoft. Slednji si je omislil velik, z xboxovo zeleno osvetljen paviljon, kjer si lahko v miru posedel pred XBOji. Po čakanju, seveda.


Medtem ko je E3 izgubil smisel za eksces in postal poslovodski, je Gamescom prijetno igriv. Nemci so sploh en tak nakuliran narod, ki ga ni niti malo sram se blamirati s plesom na odru ali skejtati pred občinstvom.


Tudi pro tekmovanja so na Gamescomu. Odvili so se trije turnirji v nadpriljubljenem League of Legends, med njimi poletna končnica evropske lige LCS, in še finale druge sezone prvenstva WCS v Starcraftu 2.



Nekaterih iger nimajo za visokimi zidovi, marveč v nizko ograjenih boksih. Pred takimi se oblikuje vrsta in ko človek, ki je končal s seanso, odloži joypad, čuvarji noter spustijo novega. Vse poteka v najlepšem redu.

Mašinci poželenja

Sonyjeva in Microsoftova next-gen konzola sta bili na letošnjem sejmu glavni. Wii U se je, izvzemši redke naslove v slogu Rayman Legends, umaknil v Nintendovo ogrado, kjer se je tolažil z družbo Wind Wakerja HD ter 3DSa, ročnega sistema, ki je v Germaniji kar popularen. Masovne internetne igre, mmoji, ki so prejšnja leta harale na veliko, so se malce potuhnile. Še največ valov sta dvigala Destiny in The Elder Scrolls Online. Pristop free to play, ki je še lani buril duhove, je zdaj običajnost, saj se je brezplačniških iger trlo, z World of Tanks in War Thunderjem na čelu. Grafičnih kartic, procesorjev in podobnega izdelovalci tu itak ne ponujajo kot v štacunah, marveč so prisotni na štantih pri založnikih in imajo v biznis delu čumnate za pijačke s partnerji. Celo indiejanskih iger, ki jih na PAXu mrgoli, je bilo malo, telefoni in tablice pa so na GCju vedno v ozadju. Veliki naslovi in še enkrat veliki naslovi, tak je Gamescom.



Xbox one v Evropo (Slovenije ni med uradnimi ozemlji) pride novembra. Stal bo 499 evrov, sto več od PS4. Za to je odgovoren priloženi zaznavalnik gibanja kinect, ki pa za rabo konzole po novem ne bo nujen. Prednaročniki izdaje day one dobijo kodo za Fifo 14.

Nič, pošten Švab v roki in pred očmi očitno potrebuje nekaj konkretnega, da se spomni na gloriozne dni debelih bert. S tem kajpak mislim na orjaške topove iz prve svetovne vojne, ne na Nemke, kajti slednje lahko obrekuje le tisti, ki nima okusa, oči ali obojega. Ob Renu sva srečala nekega blogerskega Angleža, ki je izgubljen iskal Gamescomov žur, nakar ni nehal lajnati, kako so "German girls beautiful," oni v Londonu pa mislijo, da so vse "butch lesbians." Epic fail, stari.
Skratka, PS4 in xbox one. Gromozanski plakati, ki so oglaševali prednaročila, so viseli po vsem mestu in če si zavil v Mediamarkt, so bile škatlice z igrami zanju že razpostavljene povsod. No, to je medijska mašinerija, na katero kot profesionalno staro godrnjalo ne padam. Realno gledano je bil slavni next-gen očiten v maločem in ga lastniki močnejših računalnikov že imamo. Prvič, domala vse, kar se je na Gamescomu kitilo z nalepko PS4 ali XBO, je teklo z devkitov, se pravi posebnih, v skladu s specifikacijami spedenanih abakov. Drugič, grafika se mi kot nekomu, ki je s peceja vajen gladkega odvijanja v ločljivosti 1920 x 1080 in boljših tekstur kot na PS3 ter X360, zvečine ni zdela nič kaj posebnega. Špilal sem denimo Assassina za playstation 4 in Fifo na xboxu one ter izkusil točno tisto, kar sem pričakoval – malo popedenana stara pogona. Dokler ne bo novih motorjev in dokler bodo izhajali naslovi, ki bodo v temelju delani za aktualno generacijo, vložek ne bo prišel do izraza.

GDC

Gamescom je namenjen splošni publiki, novinarjem, poslovnežem in razstavljalcem – razvijalci so tam v vlogi predstavljalcev izdelkov. Vendar v Kelmorajn radi pridejo, saj tam pred glavnim sejmom poteka tridnevna konferenca GDC, Game Developers Conference. Udeležilo se je je kar 2250 oseb iz 56 držav, na njej pa imajo glavno vlogo govori znanih osebnosti iz industrije in okrogle mize, kjer avtorji iger izmenjujejo mnenja ter nabirajo novih znanj. Med govorci so bili denimo soustanovitelja firme Oculus VR Palmer Luckey in Nate Mitchell, ki sta povedala svoje o prihodnosti VR-iger, in David Cage iz Quantic Dreama, ki je z občinstvom delil vizijo kinematografičnosti v igrah. Med njegovim govorom je Sonyjev velmož Shuhei Yoshida zakinkal, kar pa gre pripisati jetlagu, ne Francozovemu teoretiziranju.



In tretjič, kleč tako PS4 kot XBO ne bo toliko v nenadnem svetlobnem skoku podobe (to bo prišlo tekom več let, ko bodo avtorji zaobvladali hardver) kot v celokupni ponudbi storitev, od snemanja igranja prek zaznavanja gibanja do TV-funkcij, internetnih funkcij ter novih kontrolerjev. Dosti pri tem bodo imele trgovine in dodatna ponudba, kakršen je Playstation Plus – ta bo na PS4 obvezen za multiplayer, a bo dajal zastonj igre. Že zdaj pa se je moč smejati tistim, ki trosijo neumnosti v slogu "PC is dead." Infinity Ward so lastnoglasno povedali, da bo CoD: Ghosts na PCju videti še bolje kot na PS4 in XBO. Ne, računalniku še nikdar ni šlo bolje. Es ist sehr gut, danke.

Zasilni razpoki …

Sta pa z napovedano močjo PS4 in xbona kljub temu povezani dve od mojih top treh izkušenj z Gamescoma. Ena je dirkačina Forza 5 za XBO, ki je tehnološki biser tako grafično, saj sem v njenih detajlnih kabinah in živih okolicah prog prvič uzrl, česa je v pravih rokah sposoben next-gen, kot fizikalno, kajti tako me z vozniškega stališča ni na rit vrgla še nobena šoferijada. Več o tem v predogledu na naslednjih straneh.
Druga je The Witcher 3: Wild Hunt, poljska frpjka v odprtem svetu, ki bo petintridesetkrat večji od onega v dvojki. Ko sem enega od razvijalcev, poznavalca Slovenije in obiskovalca metalskega festivala v Tolminu, povprašal po tem, ali bo špil morebiti na razpolago za PS3 in X360, me je dobesedno zgroženo pogledal, rekoč, da kaj takega, kar delajo oni, na trenutni generaciji ni niti približno mogoče. Brez senčice dvoma boš moral imeti PS4, xbox one ali zelo dober PC, da bo lahko Geralt iz Rivije uspešno klal monstrume ter se svobodno gibal po živem, dihajočem fantazijskem svetu. Tudi o Witcherju 3 čitaj med privjuji.



Drzno oblikovani PS4 bo v Evropi, a ne v Sloveniji, naprodaj 29. novembra za 399 EUR. Kamero, ki beleži gibanje, bodo tržili ločeno za okoli 60 evrov, zraven konzole pa ne bo igre, le slušalka z mikrofonom. Prednaložen bo komplet igric za dnevnosobni hec.

PADEL SEM DOL

Glede na to, da se novi kinect pri Fighter Within in nekih levih otročarijah ni prav nič izkazal za next-gen, saj je bil zamik povsod občuten, drugih funkcij PS4 in XBO pa ni bilo moč preizkusiti, sta nova joypada nudila še najmočnejši stik s futuro.
Na videz sta res bore malo drugačna, odštevši dotikabilno ploščico na onem za playstation 4. Toda ko z njima igraš, je jasno, da so vanju šle konkretne količine denarja in dela. Zlasti navdušijo gobice, ki nudijo precizen upor in so brezprizivno boljše od obstoječih, ter tresenje, za katerega skrbijo boljši motorčki in več njih. Igrati Forzo 5 na xboxu one s padom ni bilo prav nikakršna muka, saj je ločen force-feedback za vsak petelin izvrstno sporočal informacije s ceste.
Še boljši je kontroler od PS4, najboljši joypad, kar sem jih kdajkoli preizkusil. Popolna lega v roki, odlični gobici (oni za XBO sta bili nekoliko neudobni), dober križec, analogna petelina z ravno pravšnjim uporom … Sony je naredil nekaj brutalno dobrega in le upamo lahko, da bo onegaj deloval s pecejem. Če drugega ne, bodo gonilnike urihtali kaki Kitajci, dočim Microsoft pravi, da bodo oficielni PC-driverji za XBOjev pad naslednje leto. Eh.





… in prava špranja

Tamkaj boš našel še zapis o prvoosebni vesoljski bojni arkadi EVE: Valkyrie. Na tem mestu naj povem več o svoji tretji naj izkušnji z GC2013, igranju z vizirjem rift podjetja Oculus VR. Če na hitro obnovim ozadje: ameriško podjetje je nastalo, da bi na trg spravilo poceni displej za navidezno resničnost, ki bi ne stal bi-



Standard za tovrstne prireditve so veliki zasloni, na katerih sučejo prizore iz velikih titul, da imajo mimoidoči kaj videti in slišati. Pred nekaterimi postavijo tribunice, kjer si je moč spočiti. Takih punktov je kar nekaj.


Ker je Gamescom v Nemčiji, ne v konzolastični Ameriki ali Japonski, dosti naslovov poganjajo računalniki. So pa PC-igre v trgovinah, kot sta Mediamarkt in Gamestop, potisnjene ob rob. Digitalna distribucija …

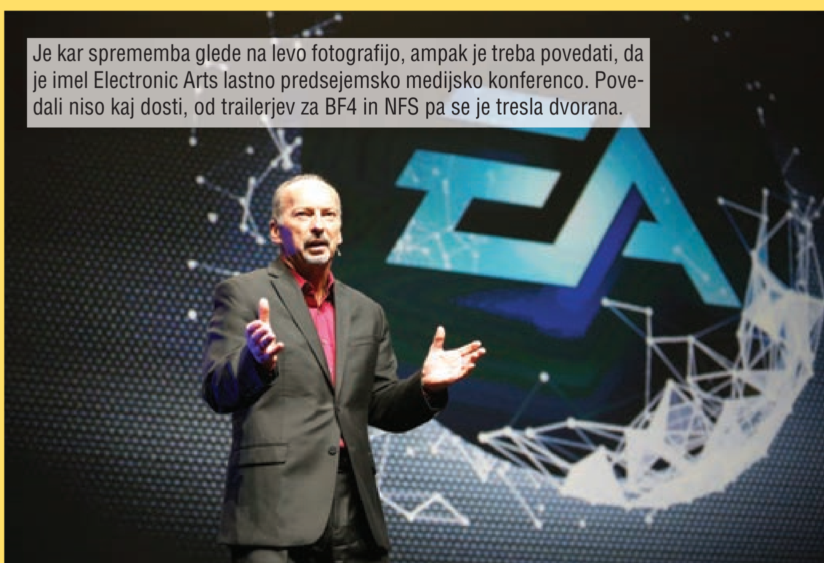

Sony je imel najbolj simpatičen in priljuden prostor na šovu. Veliko površin za sedenje, nezastrti prostori z igrami, da so imeli nekaj od njih tudi čakajoči, in najbolj vroča konzola, playstation 4. Vse pohvale.


Če misliš, da je bil predel s starimi sistemi v eni zadnjih hal slabo obiskan, se bridko motiš. Do ancientnih avtomatov, abakov in konzol si se komaj prebil med fotri, ki so seznanjali naraščaj z zoro digitalne zabave.


Gran Turismo 6 si vozil z vrhunskimi Thrustmasterjevimi volani T500RS (kos stane petsto evrov) in sedel v športnih zicih. Forzo 5 si moral nasprotno furati s padom in stoje. Microsoft bi se lahko bolj potrudil.


Na Gamescom sicer ne greš zaradi loota, ampak dropov se ne braniš. Z odrov naključno letijo majčke in podobni kosi swaga +5, s katerim si doma med geeki car lazar. (Posodabljamo slovenščino PRESS.)


… ob pogledu na fotko sem pozabil, kaj sem hotel napisati, kajti preplavili so me spomini. Kaj čem rečt. Plastične ameriške nafrfuljenke so out. Brhke in čedne Nemke so in. Für immer (in meinem Zimmer).


Je kar sprememba glede na levo fotografijo, ampak je treba povedati, da je imel Electronic Arts lastno predsejemsko medijsko konferenco. Povedali niso kaj dosti, od trailerjev za BF4 in NFS pa se je tresla dvorana.

stveno več od 300 dolarjev oziroma evrov, a bi po kakovosti zasenčil ostale, na primer Sonyjev 3D-displej HMZ-T1. Ne gre za celotno čelado, 'VR-helmet', marveč za HMD, kar pomeni head-mounted display oziroma prikazovalnik za na glavo. Videti je, da je šestnajst milijonov dolarjev vložka, od tega skoraj dva in pol na Kickstarterju, šlo v prave roke, saj so razvijalci nad svojimi zasilnimi primerki navdušeni. Pred kratkim se je firmi na vodstveni funkciji pridružil oče Dooma in programerska dika John Carmack.

Rift je imel na Gamescomu prodorni islandski založnik CCP, ki dobro služi in pretresa krajino z vesoljsko masovnico EVE Online. Ker so eni od bistvenih Oculusovih podpornikov, niso prinesli navadnih inačic, marveč rift HD, ki je sliko prikazoval v 1080p (to naj bi bila končna ločljivost prodajne verzije, ki jo pričakujemo v 2014). Visoki tehnologiji ustrezno so mi pred posaditvijo zadeve na glavo desetkrat zabičali, naj bom previden, in res HMD ni bil prav trden. Malo bolj kmečki prijem za krhko prototipno plastiko bi verjetno že zadostoval za okvaro.

A ko so me izstrelili v vesolje v EVE: Valkyrie, sem na rift pozabil – tudi zato, ker je bil zelo lahek. In zato, ker sem se znašel v svetu, kakršnega še nisem izkusil. Saj sem imel na glavi že VR-kacige, toda rift je pričaral izkustvo naslednje generacije. Globinska slika je zasedla celotno vidno polje, brez robov zgoraj in spodaj, in ko sem obračal glavo, se je pogled vrtel brez kanca zamika. Tracking je zmogel dejanskih 360 stopinj, saj sem lahko pogledal do kraja v vse smeri in videl zadnji del kabine bojnega plovila.



Rift firme Oculus je stereoskopski displej za virtualno resničnost, ki burka valove, odkar so zanj na Kickstarterju zbrali milijone. Trgovinski primerki še niso na voljo, a prototipi so na Gamescomu delovali odlično. Podpora očitno bo, od Valkyrie do TF2.

Svoje je dodal sam Valkyrie, v katerem sem plovilo upravljal neodvisno od gledanja. Tako sem strmoglavil, da sem se ognil raketi, in istočasno iskal tarčo. Ko sem jo pod merkom obdržal nekaj sekund, sem nanjo samodejno zaklenil rakete, ki sem jih izstrelil s pritiskom na gumb. Nekateri so imeli s tem težave, meni pa se je zdelo kot naraven podaljšek vseh vesoljskih simulacij, ki sem jih preigral, od Wing Commanderja do Freespaca.

Tehnologija sicer še ni tako daleč, da bi prepoznavala premikanje samih oči, a prehitevati ne gre. Če bi se rift v naslednjih nekaj letih uveljavil kot razširjena opcija za igralce in razvijalce, bi to nedvomno sledilo. Toda že brez tega je bilo doživetje zadosti futuristično. Ne, na Gamescomu 2013 pravi next-gen nista bila PS4 in xbox one. Pravi next-gen je bil edinole oculus rift!

Tja, kjer je drugače

Naj sklenem raport z intimnimi mislimi. Pri vandranju med brez števila razstavnih prostorov me je zadelo, v kakšnega milijardnega behemota se je industrija razvila. Spomnim se, kako sem sredi osemdesetih kot mulc dobil ZX spectrum 48K, kamor sem po pet minut cvileče včitoval igrice s kaset in buljil v črnobel televizor, medtem ko so me mati sumničavo opazovali. Starejša generacija pač ni vedela, kaj so to za ene reči, mi pa smo deskali na valu tehnologije, ki nas je nepovratno zaznamoval. Nadaljevali smo s peceji, kamor smo tipkali ukaze in zvijali diskete, ki niso hotele delovati. To so bili romantični časi.

Zdaj so igre resen posel. Na vsakem koraku grmi in se bliska, pod puškami v najmodernejših grafičnih pogonih padajo trume sovragov, ljudje vozijo navidezne avtomobile z volani, ki so verni posnetki pravih, plešejo, pojejo in se borijo. Nakar v vrsti za sekret iz žepa privlečejo napravo z dotikabilnim zaslonom, v kateri je toliko procesorske moči, da je za emuliranje omenjenega Sinclairjevega mlinčka potrebuje kak promil. Hja. Čeprav po halah Koelnmesseja rajžajo zvečine mladi, je nekaj gotovo: ta industrija je odrasla. Je že res, da stare dni včasih pogrešam, a sem kljub temu ponosen, da sem jo pomagal postavljati na te mišičaste noge.

Kam bo šla, ne vem. Sem pa prepričan, da bo ena od smeri navidezna resničnost, kakor jo prikazuje oculus rift. Nad njim sem bil, kot si bral, navdušen, a me je tudi malce zmrazilo. Ko sem čakal na preizkus, sem opazoval ljudi, kako kot prišleki iz prihodnosti mirno, strumno sedijo s tistimi napravami na glavah in docela odklopljeni lagodno krožijo s pogledom. Prizor je bil kot iz kakega ZF-filma, na misel mi je prišel Kokon. Trenutni setupi, ko zremo v monitorje in rokujemo z miško ter tipkovnico, so v primerjavi z riftom neznansko staromodni. Obstaja kak boljši način, da pobegneš od realnosti, kot da se obdaš z VR-oklepom? Do nadaljnjega ne.

Blizu prostora, kjer so demonstrirali rift, se je rolal velik oglas za neko japonsko igro. Glasil se je: *"Escape the reality. Live the fantasy."* Preroško.

SPREMLJEVALNI PROGRAM

Gamescom ni le kup razstavljalcev, ki opletajo z robo, marveč se sejmišče potrudi s pestrim dodatnim programom. Otroci in mladina se udejstvujejo na zletu Jugendsforum NRW, ki se bavi tako z igrami kot z učenjem v virtualnih svetovih … vseskozi poteka štiriindvajseturni izziv za moderje ohišij pod okriljem nemškega prvenstva DCMM (Deutsche Casemod Meisterschaft) … svoj kotiček so dobili cosplayerji, ki jih nekaj je, čeprav še zdaleč ne toliko kot na Comic-Conu … vnovič so postavili razstavo starih sistemov … in lahko si vozil gokarte, z glavo odbijal namiznoteniško žogico, čemur so rekli headis, se streljal v laserski komandovščini ter zaščiten hodil po vrvi enajst metrov nad tlemi. Nato si se sprostil v pivskem vrtu ali na umetni plaži, kjer so devojke in mišičnjaki nabijali beach volley, ter naposled zaspal v šotorih bližnjega gamescomovskega tabora tik ob Renu, kjer je dnevni boravak stal 30 evrov in štiridnevni stotaka. Razen če te je zbudil trušč s tradicionalne zabave za razvijalce, zaradi katere so naslednji dan skoraj vsi neprespani in mačkasti, oziroma z več odrov glasbenega Gamescom Festivala, ki se odvija na treh odrih po mestu.



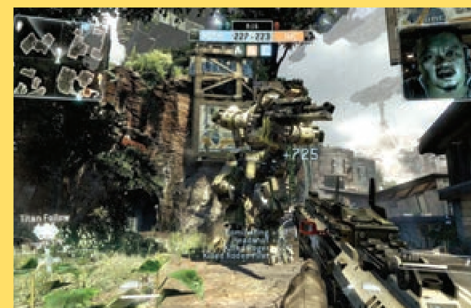




DAS SCHWARZE AUGE

Das Schwarze Auge pomeni Temno oko in je v Nemčiji velika blagovna znamka. Korenini v srednjeveško fantazijski namizni igri iz leta 1984, narejeni po zgledu Dungeons & Dragons, ki jo je prav kmalu presegla. Ravno tako kot D&D se je 'The Dark Eye' razširila v gromozanski svet. Med igranjem vlog se starejši spomnite Realms of Arkania, ki je ravno pred kratkim izšla v resnično katastrofalni HD-inačici – mnogo bolj priporočljiv je kaki dve leti stari Drakensang, ki smo mu dali 85. Na Temnem očesu prav tako temeljijo mnogi romani. Na Gamescomu so kazali nič manj kot tri švarceneg …, ee, švarceaugijščine, s čimer je franšiza presegla vse ostale.





Če je pri hardveru nagrado sejma vzel playstation 4, je med konzolnimi igrami zmagal EAjev Titanfall, na klasično spletno akcijo (brez MMOjskega sveta) fiksirana prvoosebna rešetalka s pehoto in veleroboti. Pride 2014 na X360 in xbox one, pa tudi na PC.



Ročni sistemi so na Gamescomu dokaj slabo zastopani, naj govorimo o tablicah, telefonih, 3DSu, viti ali PSPju, ki še zmerom živi. Sem pa v 3DSov Streetpass nabral več kot dvesto kontaktov z vsega sveta.



Retrokotiček je za mnoge edina prilika, da se srečajo s sistemi včerajšnjika, kakršna sta saturn in jaguar s slike. Saj imamo emulatorje, a to ni enako tipanju iztrošenih kontrolerjev in strmenju v katodne TVje.



V halah z višjimi zaporednimi številkami najdejo prostor orientalski izdelovalci in nemški štacunarji z robo za zbiratelje ter velike ljubitelje iger. Nekatere akcijske figurice in podobno je moč kupiti tudi na licu mesta.



Simsi so v Nemčiji velika franšiza in ljudi se je trlo, da bi preizkusili ustvarjanje lika v prihajajoči štirici. V vrsti je stalo presenetljivo dosti metalsko izgledajočih srednješolcev, ki bi jih bolj dal k Titanfallu.



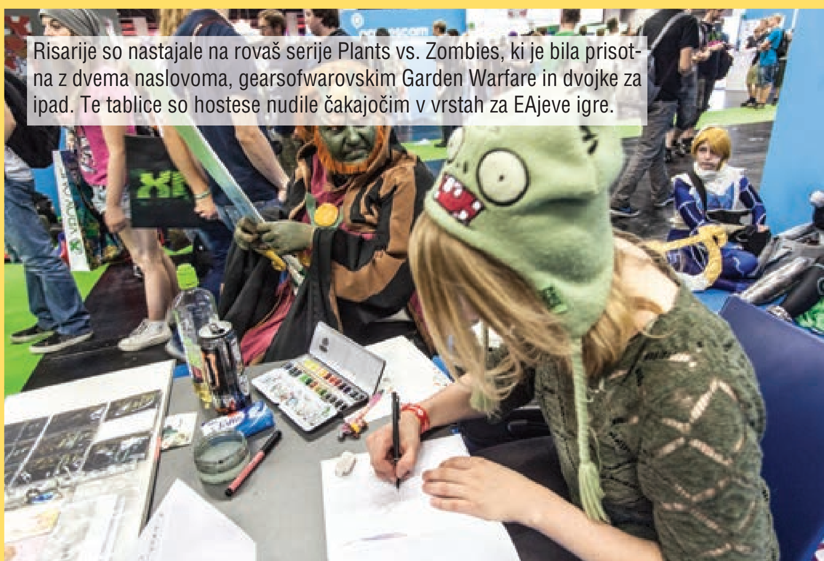
Ko smo že pri Titanfallu, oči je privlačil trimetrski, dokaj podroben model enega od njegovih robotov. Ta je bil nepremičen, dočim so po hodnikih vandrale maskote in haj-fajvale folk, pri Forzi pa je stal hud audi.



Mednarodno prepoznavnih obrazov izven industrije nisem opazil. Sta pa pri MSju žokali plošček zvezdici nemške žajfnice Gute Zeiten, schlechte Zeiten Nina Bott in Janina Uhse. Ne, ne Beate Uhse. Janina.



Blizzard ni razkazoval mmoja Titan, temveč se je osredotočil na konzolni Diablo 3 in digitalno namiznico Hearthstone. Imeli so tudi tekmovanje v WoW-plesu, sestavljanje WoW-kock in kvize. Fino!



Risarije so nastajale na rovaš serije Plants vs. Zombies, ki je bila prisotna z dvema naslovoma, gearsofwarovskim Garden Warfare in dvojke za ipad. Te tablice so hostese nudile čakajočim v vrstah za EAjeve igre.

Okusiti Köln

Sneti se ne omeji le na Gamescom, marveč podrobneje spozna gostiteljsko mesto. Navsezadnje je to še eden izmed lepih vidikov največjega sejma naše branže.

V tisi iz velikih mest mi v ustih puščajo okuse. Nekatera slabe, recimo Benetke, ki me kljub arhitekturnemu veličastju spomnijo na golobji burek. Ali Los Angeles, ki je izven mondenih predelov ciganski golaž, poln žvarovine. Toda več je slastnih. Na primer Tokio – subtilen, minimalističen, po čistem pladnju razporejen suši. London – pakistanski pulao, postrežen s svetlim angleškim pivom. In Köln, prizorišče sejma Gamescom?

Največje mesto zvezne dežele Severno Porenje-Vestfalija, ki je z dobrim milijonom prebivalcev četrto največje mesto v Nemčiji, je magičen splet okusov. Pogled na veletok Ren, ki metropolo reže na pol in nosi tako številne turistične kot tovorne ladje, prispeva misel na ribe. Veliko zelenja, ki se ni umaknilo asfaltu in jeklenim kolosom, pa na jeziku pušča odmeve jabolk. A ti urno podležejo močnejšim snovem, ko postaneš lačen. Tedaj v slogu pravenjskega popotnika preskočiš Škota in Kralja, pa čak i kebabdžinice, ter zagrizeš v nekaj prvinsko nemškega.

Ne mislim na kislo zelje – *das Sauerkraut*, čeprav tega še dobiš v tradicionalnih gostilnah, marveč na klobaso, *die Wurst*. Na vrhu priljubljenosti je pečenica – *die Bratwurst*, ki je daljša in tanjša od naše. Tako kot mi jo Švabi radi goltajo z zeljem, gorčico in kruhom. Manjša varianta je nürnberška, ki jo strežejo v kompletih po šest in s hrenom. Prav tako v severnjaških ustih hitro izginejo *die Blutwurst* – krvavica, hrenovkasta *die Bockwurst* in goveja *die Knackwurst*. S tradicijo pa nima kaj dosti opravka jed *die Currywurst* z orientalsko začimbo kari, ki ga vidiš na sliki zgoraj desno. Klobaso tu skuhajo, spečejo in narežejo na kolobarje, nakar ti jo dajo v papirno posodico in jo prelijejo z omako iz paradižnika ter karija. S tem nastane hiter prigrizek, ki je tak bastarden izdelek kot pri nas picaburek. In podobno slasten.

Naslednji močni kelmorajnski okus je češpljev. S tem ne mislim na slivovo torto, ki jo Nemci radi pečejo, temveč na največji bordel v Evropi. Pascha domuje v 12-nadstropni stolpnici, kjer so štuki razdeljeni tematsko – sedmi je transvestitski. Vidiš jo na desni pod klobaso. Da ne vstopi vsak, ki se mu zljubi, pri vratih plačaš kotizacijo v višini 5 evrov, kar pa ne vključuje blow-, hand- ali kakršnegakoli drugega joba. To se plača posebej glede na vrsto odnosa (oral, anal, special, brutal) in poželjivost dekleta, si je pa moč pridobiti kartico ugodnosti ter popuste za seniorje. Poltena hiša zaposluje več kot sto cip in se po mestu oglašuje z reklamami na taksijih. Taka svoboda je dovoljena, ker je prostitucija v Nemčiji zakonita. S tem je dosti lajder registriranih in zavarovanih, tako v zdravstvenem smislu kot pred s. p. zvodniki. Poleg tega od njihovih prihodkov vzame davek mesto, s čimer financira sajenje češpljevih drevoredov. Saj ne. Aja, nasproti Pasche je še en, konkurenčen kurbenhaus. Kot bi gledal cone v SimCityju, primojdunaj.

Če se telo utrudi od skakanja po ukrajinskih telesih, ki so jih prej obdelovali import-export tovornjakarji, za povrnitev energije priporočam obisk dveh muzejev s tematiko hrane. Prvi je Muzej čokolade – *Schokoladenmuseum*, ki preseneti s količino razstavljenega. Za 8 evrov se v nemščini in angleščini poučiš o plodu kakavovca, ki ga izkusiš v džungelskem okolju, izveš o zgodovini 'hrane bogov', se čudiš pridelavi in trgovanju, si ogledaš proizvodno linijo in okusiš ravnokar dočrpano Lindtovo čokoladno maso. Nakar v založeni trgovini nakupiš čokolatinov za mozoljavost celotne žlahte. Na drugi strani ulice je dosti manjši *Senfmuseum*, ki se bolj amatersko bavi z gorčico, a omogoča hiter nakup Wursta s poljubno pikantno mažo.

Ko ti jezik in čuti že drevenijo, se je najbolje zateči na kraj miru. To je lahko klop v enem od mnogih parkov ali v kakšni od številnih cerkva. Mednje kajpak sodi po vsem svetu znana katedrala svetega Petra in Marije, *Kölner Dom*, ki so jo gradili od 13. stoletja do leta 1880. S 157 metri višine je moralo njeno pročelje tedanjim romarskim kmetom predstavljati božje obličje, čeprav je, roko na srce, nekoliko diablovsko. Večina turistov gre skoznjo na brzaka, a svetujem ti, da si drugačen. Posedi v miru, ozri se navzgor, pomisli, kakšen čudež je to moral biti njega dni, saj je še vedno, in se udeleži dvajsetminutne opoldanske maše. Četudi nisi veren, ti znajo mogočne orgle, ki spremljajo obred, v usta zvabiti še zadnji kölnski okus. Angelskega.


Currywurst



Bordel Pascha


Čokoladni muzej


Muzej gorčice

Kölnska katedrala je že podnevi objekt, ki ga je na obzorju najlaže uzreti, ponoči pa zasije in dodatno izstopi. Zadaj vidiš TV-stolp Colonius, z 266 metri najvišjo stavbo v mestu.



SAMOMOR v filmu

Razredni sovražnik

režija ROK BIČEK



v kinu od 12. septembra

Razredni sovražnik

TRIGLAVFILM

SLOVENSKI FILMSKI CENTER



FIVIA





DIABLO III: REAPER OF SOULS **Blizzard za PC, 2014** Le vprašanje časa je bilo, kdaj bo veleuspešni Diablo 3 – do konca lanskega leta so ga prodali več kot 12 milijonov izvodov! – dobil razširitev. Reaper of Souls se ji bo reklo in njen zlobnež ne bo Hudičevec, marveč padli nadangel Malthael, ki se dokoplje do Črnega dušekamna z esenco Izvirnega zla in ga bo treba kajpak stepsti. To bomo lahko v novem, petem aktu storili z enim od obstoječih poklicev, ki jim bodo kapico dvignili na 70. nivo in jih dopolnili s svežimi sposobnostmi ter coprnijami. Druga možnost bo crusader – križar, silovito oklepljeni bojevnik, ki bo zapolnil vlogo tanka in s tem razgibal večigralstvo. No, morebiti glavna novost ne bo nič od tega, temveč številne izboljšave glede ponovnega igranja, napredovanja, plena, naključno generiranih okolij, razvoja likov in izteka (endgame), ki jih kanijo vnesti v obstoječi sistem. Nemara bo Diablo III šele z Reaperjem postal tisto, kar naj bi bil že spočetka. Faaaak, kar soundtrack sem si dal gor. (sn)





THE SIMS 4 **EA za PC, 2014** Da bo priljubljena simulacija vsakdanjega dolgčasa The Sims dobila četrti izvod, je gotovo največje presenečenje po dejstvu, da je sonce tudi danes vzšlo. Spet bomo upravljali navidezne možiclje brez kakršnihkoli supermoči pri vseh mogočih dnevnih banalnostih, kot sta pospravljanje stanovanja in kupovanje krem proti celulitu. Celo videz se bistveno ne bo spremenil in ostaja risankast. Bržda tudi zato, da bo štirico zmogel poganjati čimširši repertoar računal. Prva izboljšava bodo elegantnejša orodja, s katerimi bomo laže oblikovali stavbe in like. Tu so obilno pobirali iz Spora, saj bomo Simčku lahko podaljšali nos s potegom miške. Druga novost bo večja vloga čustev pri odnosih med bitjeci. Ko bo ženšče nasršeno, ji partner ne bo smel govoriti o ... v bistvu čemerkoli. Kot v resničnosti. Aja, pa zadeva bo offline. Nezaslišano! (ag)





LEGO MARVEL SUPER HEROES **Warner Interactive za ama vse, 15. novembra** Izročilu primerno se bo Super Heroes igral enako kot prejšnji legoidni naslovi, kar pomeni, da bo priljudna, risankasta, tretjeosebna mešanica akcijske avanture in puzlanja. Srebrnemu jezdecu se bo surf razletel na množico koščkov, ki bodo padli na New York. Ti posedujejo enormno moč, zato šefe Shielda Nick Fury aktivira vse dobre fante, da se do njih dokopljejo prej kot zlobci, ki se zbirajo okoli Lokija in Magneta. Ker so v špil uspeli natlačiti okrog 150 različnih Marvelovih junacljev, od Wolverina do Hulka, bo zgodbovna plat prežeta z zanimivimi zavezništvi. V demonstraciji sta sodelovala Mister Fantastic in Captain America, ki sta družno vdrla v laboratorij tentaklastega doktorja Octaviusa. Prvi se je na določenih točkah spremenil v gromozansko orodje in kaj odvijačil, dočim je drugi lučal ščit in z njim odbijal žarke. Vedno bo moč skočiti v prost način in si izbrati sebi ljubega (odklenjenega) rešimoža. (rv)

THE CREW **Ubisoft za PC, PS4 in xbox one, 2014** Projekt Ubisofta Reflections (serija Driver) in nove grupe Ivory Tower, v kateri so nekdanji uslužbenci Eden Games (Test Drive Unlimited), je arkadna dirkačina, ki si iz Need for Speeda in Burnouta sposoja, hja, vse. Ko sem vozil, je bil občutek malodane enak kot v Most Wantedu, s turbom vred. Itak založnik priznava, da pač hočejo EAju vzeti del strank. Največji adut bo gromozansko igralno ozemlje. Obsegalo bo Severno Ameriko, prirejeno tako, da bo vožnja od zahodne do vzhodne obale trajala uro in pol. Kadarkoli bomo lahko skočili na vsakršno že odkrito lokacijo, od gora do plaž ter od mest do step, in gonili tako po cestah kot čez drn in strn. Ne le sami, čeprav bo vdelana dolga enoigralska kampanja. Posebna draž bo v tem, da bomo na pomoč v misijah klicali internetne prijatelje ali jih izzivali na dirke. Jekleni konjički bodo uradni – porscheji, fordi, nissani ... –, v garaži pa jih bomo enostavno razstavljali in devali nazaj. (sn)

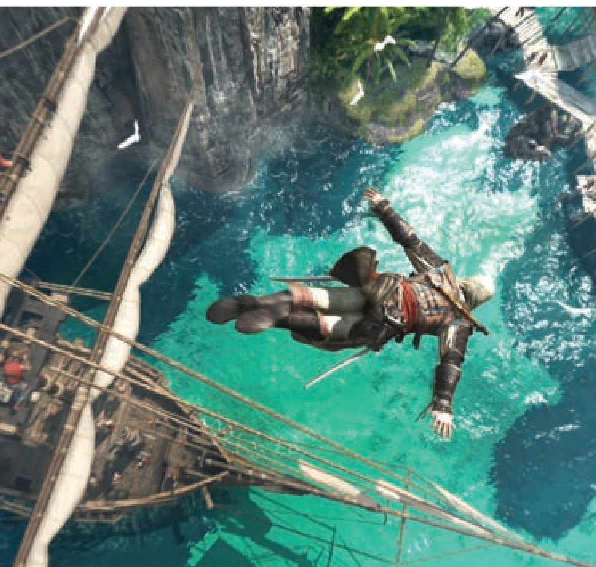






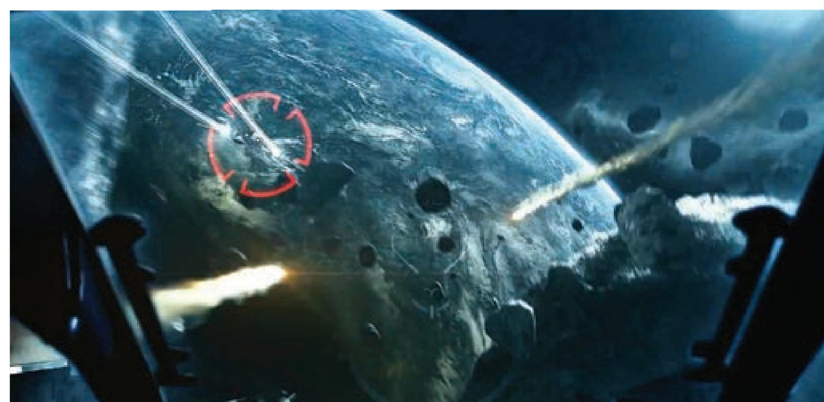


ASSASSIN'S CREED IV **Ubisoft za PC, PS3, X360, wii U, PS4 in XBO, na dan mrtvih** Morilčev nazor, kar pomeni Assassin's Creed, je vsako leto eden najteže pričakovanih naslovov. Osebno menim, da bolj po inerciji, ker je ašašin pač kul, dobro pobija, lazi po odprtem svetu in grabi babe za riti. No, prejšnjič jih ni, ker je bil oni Indijanec vse preveč maščevalski in namrgoden. Se pa s štirico, podnaslovljeno Black Flag, vračata razuzdanost in poniglavost, kakor pritiče z gusarji prežetim Karibom na začetku 18. stoletja. Obljube so velike, saj se bo lahko Edward Kenway, dedek Ratonhnhaké:tona iz trojke, potapljal in z ladjo Jackdaw svobodno plul med številnimi otoki, kar bo popestrilo raziskovanje. Najdlje se bo zadržal v treh glavnih mestih: Havani, Nassauju in Kingstonu. Plod izboljšanega pogona je bil viden, ko sem takoj po zmagi v morjeplovskem boju na tokrat bolj razburkani gladini (ostalo je bilo domala enako kot v AC3, čeprav napovedujejo najmanj še izkrcanja na sovražnih barkačah) brezšivno pristal ob otoški trdnjavi, se zapodil po griču in preštel rebra soldatom. Ta povezanost je kul, drugače pa je bila Črna zastava Ašašin kot Ašašin. Boj je bil enak kot prej, se pravi, da so sovražniki lepo čakali na vrsto razporejeni okoli mene, pri izbiranju sledi plezanja je bil protagonist še vedno občutljiv na vsakršne nepravokotne smeri in grafika navzlic temu, da je predstavitev tekla na playstationu 4, ni ravno sezuvala. Isto velja za večigralstvo, ob katerem sem se konkretno zadržal. Bližnji razvijalec mi je naštel kup izboljšavic, a vse skupaj je bilo s skrivanjem v množici in lovljenjem nič hudega slutečih nasprotnikov sila podobno trojki. Predvsem multiplayerja niso preselili na morje, kar se mi zdi res velika škoda. No ja, če bodo zakladi, grog, karibske mamone z ritmi za dve karjoli in boljša zgodba kot v trojki, se nadejam vsaj solidnosti. Zaradi Ubijevega odnosa s Sonyjem bosta inačici za PS3 in PS4 deležni vsebine z junakinjo vitinega odvrtka Liberation, Aveline de Grandpré. (sn)









EVE: VALKYRIE **CCP za PC, 2014** Uslužbenec islandske firme CCP, ki skrbi za vsemirski futuristični mmo EVE Online, ni mogel skriti nasmeška, ko je pravil, kako so nekateri mediji za špil ameriškega sejma E3 razglašali EVE: Valkyrie, ki tedaj sploh igra ni bila. Bo pa to postala, in sicer naslednje leto! Razvili jo bodo iz tehnološkega dema EVE-VR, ki so ga naredili kot podporniki vizirja za navidezno resničnost oculus rift, in sadove dela je bilo moč izkusiti na Gamescomu. Odvrtek bo osredotočen na prvoosebno večigralsko vesoljsko bojevanje v slogu Wing Commanderja ali, če hočeš primerjavo vzdušja, Galactice. Zaenkrat ni bilo moč storiti česa več od tega, da si vzletel, mitraljiral in izstreljeval rakete, z riftom pa sledil tarčam neodvisno od gibanja ladje. A že ta faza je bila privlačna, sploh zaradi gladkega VR-trackinga, hladno modrih globočin in minimalističnega zvoka. V tem trenutku ni jasno, ali bo Valkira na razpolago le za rift in če bo povezljiva z EVE Online ter Dustom. (sn)



RAMBO **Reef za PC, PS3 in xbox 360, pozimi** Kot John Rambo se bomo podali na šestnajst misij iz prvih treh filmov in prašili riti šerifom, Vietnamcem in Rusom. Ne bomo se mogli svobodno premikati, saj bo lik pripet na tračnico. Se pa bomo med merjenjem skrivali za objekti kakor v Time Crisisu, dasi jih bodo lahko močnejši nasprotniki uničili. Ker je Rambo akcijsko božanstvo, bo imel neomejeno količino streliva, le nabojnike bo moral pravočasno menjavati, sicer se mu bo orožje zataknilo in prekinilo verigo uničenja. Z dobrim igranjem boš višal množilnik in polnil srd, s katerim boš upočasnil dogajanje in obarval sovrage. Na Gamescomu so nas za zaprtimi vrati pripustili k igranju, ki ni bilo slabo. Spomni na filme iz osemdesetih, ko je treskalo od vsepovsod, medtem ko imata proženje puščic iz loka in kurjenje sovragov s pljuvalcem plamenov svojstven čar. Uporabili bodo izvirne dialoge, nemogoče pa je ustvariti fiziko, ki bi znala v realnem času kriviti Slyjeva usta. Bo treba PS4! (rv)






FORZA 5 **Microsoft za xbox one, 22. novembra** Debata z Danom Greenawaltom, vodjo projekta Forza 5 za xbox one, je bila zanimiva, na trenutke razgreta. Edini od žurnalistov v sobi sem težil glede nove strukture (namesto dolge kariere večja razdrobljenost na laže obvladljive delce) in bil daleč najbolj popadljiv, ko je beseda nanesla na novi fizikalni pogon. Tega je Greenawalt hvalil čez vse, saj so za simulacijo trenja gum s podlago odpikali Pirelli ("Bili so preslabi!") in podpisali s firmo Calspan, ki je na tem področju bog in batina. Na vprašanje Danu "Če imata iRacing in rFactor glede realizma vožnje vrednost sto, kakšno bi pripisal Forzi 5?", je izstrelil kot iz topa: "Sto dvajset!" Zasmejal sem se, a tip je ostal resen in hladen kot špricer. "Sto dvajset," je ponovil. "Pejt vozit."

In sem šel. Veš, kaj? Tako verne simulacije vožnje še nisem fural. Zadnje čase sem se kar nekaj ubadal z iRacingom, ki je krona posnemanja dirkanja v digitalnem okolju, in nič ne rečem, zadeva je kakovostna. A Forza 5 me je sezula z občutkom, da sedim v avtu, ki se obnaša tako, kot bi se v resnici. Vožnja 'po ledu' je preteklost, kajti že na ravnini je ferrarijeva kabina s premikanjem in rjovenjem nakazovala, da gre za čisto nov pogon na čisto novem hardveru. Razsvetljenje pa sem doživel v ovinkih. Nikdar doslej še nisem mogel tako natančno loviti točke, kjer začno pnevmatike drseti in zadek grozi, da ga bo odneslo. Bolj kot sem se ji bližal, bolj je jekleni konjič drhtel in postajal nemiren. Skozi novi joypad xboxa one sem zaradi ločenih tresavičnih enot za vsakega petelina posebej zaznaval sile G in reakcije gum na cesto. Enostavno se v igrah še nisem počutil tako zlitega z avtom! Seveda je vse teklo pri 60 fps z živo okolico, svetlobnimi učinki in noro dobrim zvokom, medtem ko bo končni izdelek fetišizem spodbujal z Autovisto za čisto vsak štirikolesnik izmed stotin. Hja, Microsoft lahko neha iskati ubijalsko aplikacijo za XBO. To je brez trohice dvoma Forza 5. (sn)




STAR CITIZEN **Cloud Imperium za PC, 2015** Nekaj časa je že minilo, odkar je Chris Roberts, oče kultne serije vesoljskih kinematografskih prvoosebnic Wing Commander, napovedal megaprojekt Star Citizen. Zanj so doslej od ljudi zbrali več kot 14 milijonov evrov, s čimer gre za največji od množice financirani projekt vseh časov. Denar so porabili za najrazličnejše elemente, med drugim za sistem zajemanja gibanja, kamor je šel slab milijon. Glede vsebine napoveduje-jo, da bomo v 30. stoletju spočetka igrali sami v zgodbeni kampanji, nakar bomo poleteli v vsemirje, ker se bomo mmojsko bojevali in trgovali kot v Privateerju. Chris Roberts je na Gamescomu kazal zanimivi sistem dopolnjevanja vsebine, kjer bodo podporniki po netu zapovrstjo dobivali module. Prvi je bil tisti, ki je omogočal sprehod po hangarju, koncem leta bodo sledili dogfighti in tako do širše dostopne bete. To bo šele pozno v 2014, dočim veličastne igre, ki kani obuditi dobo Elite, ne gre pričakovati pred 2015. (sn)




SKYLANDERS: SWAP FORCE **Activision za PS3, X360, wii (U), PS4 in XBO, novembra** Če imaš otroka, zna biti, da so te solzice in šobice prisilile v nakup vedno novih žverc za uspešnico Skylanders. V tej risankasti strelski arkadi, ki frpjske pridihe jemlje iz Diabla, like menjavaš tako, da njihove fizične lutkice postavljaš na osvetljen podstavek. Občutek je kul in franšiza je vredna milijone. Tretji del bo obdržal usmeritev, le da bodo pošastki sposobni skakanja. To bo dalo nove vrste nivojev, ki bodo preizkusili platformske spretnosti, in preoblikovalo stopnje, ki so bile doslej na moč ravne. Zdaj se bodo lahko raztegnile v višino. Uporabiti bo moč stare junačke z odklenjenimi močmi, saj se to zapiše v njihove podstavke, ali kup novih. Med njimi bo najbolj zanimivih šestnajst tistih, ki se jih bo dalo razstaviti na spodnji in zgornji del, tega pa pripojiti nasprotnemu kosu druge figurice. Le tako bo moč doseči nekatere kraje in starši lahko že začnejo šparati za čas, ko bo mladež fehtala za manjkajoče kipce. (sn)








HOTLINE MIAMI 2 **Dennaton za PC, koncem leta** Dosti inoviranja in napredka od Hotline Miami 2: Wrong Number ne velja pričakovati, saj gre predvsem za kup porezanega materiala, ki ga zaradi časovnih in drugih omejitev nora Šveda iz Dennaton Games nista uspela stlačiti v prvenec. Spet bo šlo za od zgoraj gledano, nasilno klavščino, v kateri bomo v zadrogiranem neonskem blišču brzinsko sekali in streljali, da bo pikslasta kri špricala povsod. Bistvo bo v količini. Več bo likov, več zgodbe, več tutoriala, več sovražnikov, več mask, več stopenj, več zahtevnosti (omenjajo supertežki modus) in več črevc. Osrednje vprašanje je, ali bo tudi več natančnosti, kajti prvenec se mi je zameril z vztrajanjem na preciznem pobijanju, čeprav so bili stiki orožij s telesi radi nepredvidljivi in nezanesljivi. Po Gamescomovem demu sodeč sta ustvarjalca delala na tem, tako da zna Wrong Number navdušiti tudi tiste, ki ne prenašajo šlamparije. Inačice za konzole niso izključene, najbolj verjetna je vita. (sn)



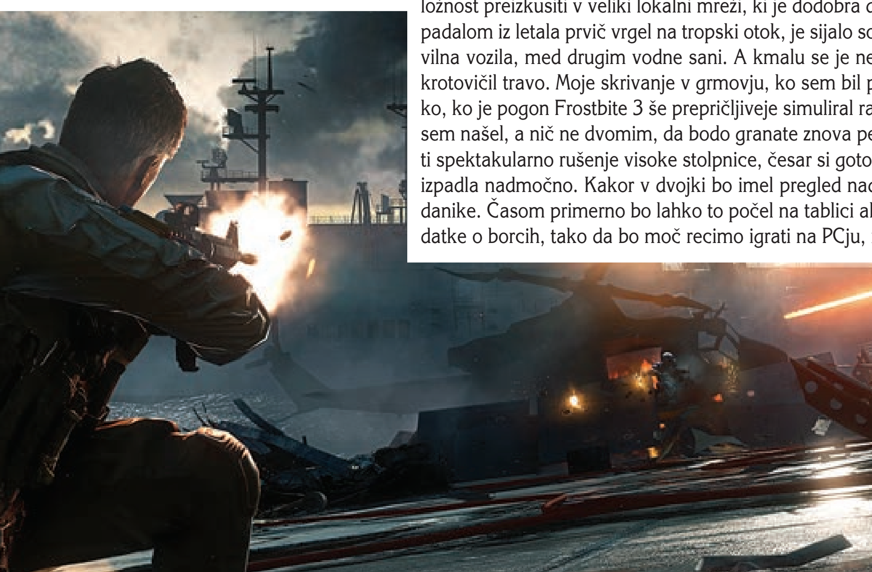
FIGHTER WITHIN **Ubisoft za xbox one, letos** Eden redkih špilov, ki so jih premierno prikazali na Gamescomu, je bila Ubijeva 3D-pretepačina Fighter Within, ki spomni na Tekken. Gre za še eno iz niza borilnih iger, ki za nadzor ne uporabljajo joypada ali palice, temveč zaznavalnik gibanja. Ker bo izšla le za xbox one, bo to novi kinect. V teoriji se sliši odlično, kako bo naslov "neposredno, ena proti ena preslikaval tvoje gibe v premikanje lika na zaslonu", vendar je to marketinški bulšit. Podatki iz kinecta bodo rabili le temu, da bo igra približno ugotavljala, kaj si storil, in nato borcu (tajski boksar, francoski uglajenec, joškača ...) ukazala, kako naj se premakne. Z mahedranjem po zraku bodo padali kratki udarci z roko, z nagibom nazaj se boš odmaknil in če boš mogočno razširil roke, boš naredil specialko. Na testu je bilo povprečno zabavno za nekaj minut, nakar je postalo dolgočasno in brezzvezno. Zlasti vsled nepreciznosti in sekundnega zamika med tvojimi gibi ter onimi na zaslonu. (sn).







BATTLEFIELD 4 **EA za PC, PS3, X360, PS4 in XBO, 1. novembra** Čeprav Digital Illusions obljubljajo, da bo enoigralska kampanja tokrat spodobna, jim po vseh izkušnjah z njihovimi igrami prav nič ne verjamem. Co-opa za dva ne bo več, samotarstvo, kjer bomo nadzorovali 'Tombstone Squad', skupino tanarboljših čezlužnih soldatov, pa bo najverjetneje zasilno in namenjeno uvajanju za večigralstvo. Dotično bo vnovič potekalo med tremi sprtimi stranmi: Kitajsko, Rusijo in ZDA, ki se 2020., šest let za trojko, zapletejo v globalni spopad. Xbox 360 in PS3 bosta podpirala 24 hkratnih igralcev na karti, PC, PS4 in xbox one pa navdušujočih 64. Tako naseljenost sem imel priložnost preizkusiti v veliki lokalni mreži, ki je dodobra demonstrirala izredno vzdušje, ki ga je sposoben pričarati Battlefield. Ko sem se s padalom iz letala prvič vrgel na tropski otok, je sijalo sonce in moj vod je bil odločen, da nemudoma preizkusi tako navadna orožja kot številna vozila, med drugim vodne sani. A kmalu se je nebo začelo temniti in potegnil je močan veter, ki je raznašal pesek, mršil krošnje in krotovičil travo. Moje skrivanje v grmovju, ko sem bil premičen spawn point, se sicer ni izjalovilo, sem pa kmalu izkusil še dinamično fiziko, ko je pogon Frostbite 3 še prepričljiveje simuliral razpadanje lesene ograje pod sovražnimi streli. Tankov na karti ni bilo oziroma jih nisem našel, a nič ne dvomim, da bodo granate znova perfektno razdirale stavbe. V prikolici, ki so jo vrteli pred seanso, je bilo denimo videti spektakularno rušenje visoke stolpnice, česar si gotovo želim. Najbolj sem bil vesel nekajminutne vloge poveljnika – commanderja, ki je izpadla nadmočno. Kakor v dvojki bo imel pregled nad bojiščem in bo koordiniral sile, določal cilje posamičnim vodom ter opozarjal podanike. Časom primerno bo lahko to počel na tablici ali telefonu, ki ju bo uporabljal kot drugi ekran. Tudi sicer bo BF4 v oblaku hranil podatke o borcih, tako da bo moč recimo igrati na PCju, nakar se boš prijavil v konzolo in tam brezšivno nadaljeval z levelanjem. (sn)








BATMAN: ARKHAM ORIGINS **Warner Interactive za PC, PS3, X360 in wii U, 25. oktobra** Nazivu primerno si bomo ogledali začetke Netopirmoža in njegovo pot do statusa Temnega viteza. Prišli bomo v spor z znanimi nepridipravi v mlajših letih, med njimi z Jokerjem, in drugimi kriminalci, ki bodo hoteli Batmana fentati. Mesto bo večje in bolj dodelano, kar bo kot nalašč za več detektivskih nalog. Ta element naj bi bil zdaj bolj izpostavljen. Boj se je na Gamescomu izkazal za pretežno enakega, le dopolnjenega z novimi igračami in potezami. Te bomo dobili z mikastenjem težkih sovragov širom Arkhama. Videti je bilo nove onegajčke, kot sta krempelj za prečkanje prepadov in vezanje capinov, električne rokavice za ubadanje s štromom in leteče vozilo Batwing za hitro potovanje po metropoli. Večigralstva niso pokazali, so pa obljubili način, kjer se bosta Robin in Batman pomerila z dvema tolpama. Kot vemo, je razvijalec nov, Warner Montreal, igra pa bo botrovala odvrtku Blackgate za vito in 3DS. (rv)

NEED FOR SPEED RIVALS **EA za PC, PS3, X360, PS4 in XBO, 19. novembra** Zaman smo upali, da bo Top Gear v zadnji sezoni pomeril največji štirikolesni hotnici, laferrarija in lamborghinija veneno. A čez dva meseca bomo to lahko storili sami, kajti avta bosta ekskluzivi dvajsetega NFSja, ki nam po dobri dekadi vrača ferrarije. V komplet seveda sodijo ostale superšportne značke, kot so Bugatti, Porsche, Pagani, McLaren in Koenigsegg. Žlahtnosti špilu torej ne bo manjkalo, izvirnosti pač, kajti predstavitev je le utrdila mnenje, da bodo Rivali frišna različica Hot Pursuita iz 2010. To pomeni ravbarje in žandarje, pri čemer bo za onesposabljanje nasprotnikov na razpolago ducat pomagal v slogu elektromagnetnega šoka, cestnih ovir in džemiranja radarja. Vožnja je bila enako arkadna kot v lanskem Most Wantedu, po mestu in krajini so bile številne skakalnice, hitrostne kamere in skriti avtomobili, prevetrili pa so družabni oziroma večigralski del, ki bo brezšivno vpet v enoigralsko dirkanje. Obetavno? Hja, NFS kot NFS. (lf)




DEADFALL ADVENTURES **Nordic Games za PC in xbox 360, 27. septembra** Nordijski studio Farm 51 udejanja raziskovalnico grobnic z moškim protagonistom in iz prve osebe. Kar je smiselno, kajti v moške riti ino grudi pač ne maramo strmeti. Leta 1938 bomo preprečevali nacistom, da bi se dokopali do relikvij širom sveta, od Egipta prek Arktike do Mehike. Kljub perspektivi, streljanju Švabov in mumij ter po dobi naravnanim orožjem Deadfall Adventures v prvi vrsti ne bo rešetalka. Ločeno bo moč nastaviti težavnost pobijanja in ugank, s tem, da bo slednjih obilo. Narejene bodo po zapovedih žanra za pustolovce s klobukom, kar pomeni obteževanje talnih plošč, osvetljevanje z lučjo in vlečenje vrvi. Števílnim se bo moč ogniti, a s tem bo igra osiromašena. Mozganju bo posvečenih kup neobveznih puzel in skrivnosti, dočim bo svet napol odprt. Čemu ne bo svastik? Pojasnilo nemških uradnikov: “Ker igre niso umetnost.” Zaplankanci ne živijo le pri nas. (sn)




FIFA 14 **EA za obe generaciji, 26. septembra** Vsako leto se na dogodkih, kot je Gamescom, veselim trenutka, ko bom preizkusil nov del serije FIFA. Takoj sem se zapodil v prostor, kjer je EA demonstriral izvedenko za PS3, xbox 360 in PC (ja, računalniki bodo dobili staro verzijo!) – in bil nenavdušen. V pol ducata tekem nisem občutil pravega napredka glede na Fifo 13, ki je bila že sama po sebi boječ korak naprej od dvanajstice. EA Sports so mi govorili o naprednejši fiziki žoge, a naj me Murinho nadre, če je bilo to opazno. Pozornost naj bi moral usmeriti na prevetreno kariero z menda veliko boljšim direktorskim delom, dodatne licence (brazilski klubi, črnogorska reprezentanca) in spletni co-op dva na dva v načinu seasons. Okej, sem si rekel, gremo na xbox one, tam igra teče na novem pogonu Ignite in bo ziher huda. Morda na daljši rok je, toda za nekaj prvih tekem je bila FIFA 14 za Microsoftov next-gen sistem nekoliko lepšega videza, igralno pa na moč taka kot njena starejša sestra. Je Messi na naslovnici po krivem? (sn)




THE WITCHER 3: WILD HUNT **CD Projekt za PC, PS4 in xbox one, 2014** Glede tega, ali bomo knjižne fantazijske prigode čarovnikarja Geralta iz Rivie, ki jih piše poljski avtor Andrzej Sapkowski, dobili v slovenščino, si ne upam reči nič. Lahko da, verjetno ne. Vem pa, da bo Witcher 3 eden največjih, najpomembnejših in znabiti najboljših špilov naslednjega leta. Po udarni enici in odličnem nadaljevanju, ki sta presenetila s temačnim, ciničnim, odraslim obravnavanjem srednjeveškega fantasyja, zamegljenimi ločnicami med dobrim in zlom ter veliko joški, namerava biti tretji del dobesedno ubijalski. Zgodba o mutantskem lovcu na pošasti, ki ga zanima predvsem lastna rit, se bo v Wild Hunt dokončala, nenavadni podnaslov pa izvira iz starodavne frakcije, ki se pojavi in kuri ter kolje. Skupaj z njo se po deželi razširijo nagravžnosti, od morilcev do demonskih spak. Pri tem izročilu ustrezno ne bomo glumili pravičniškega heroja, niti se ne bomo gibali med posebej plemenitimi ljudmi. V demu je nek možak urno žrtvoval svojo ljubav, ko mu je Geralt razodel, da mora dotična umreti, če naj se vas osvobodi strašnosti iz gozda. Obenem so nam Poljaki razkazali del svobodnega sveta, po katerem bomo tekali, jezdili in jadrali. Območje bo gromozansko, petintridesetkrat večje od onega v dvojki in za dvajset odstotkov zajetnejše kot v Skyrimu. Kljub temu bo polno mest in zaselkov, kjer bodo ljudje živeli lastna življenja, ter bo brez nalagalnih zaslonov! Izkusili bomo spremenljive vremenske razmere, vročino, mraz, gore, votline, potapljanje in brez števila pošasti, ki jih bomo izven močne osrednje zgodbe tepli ter zasledovali. Skupaj z obljubljenimi posledicami za vse odločitve je tretjeosebni Witcher 3 videti kot prava next-gen frpjka, pri kateri je izvrstna grafika samoumevna, izkoristek novih platform pa gre globlje. Le akcijsko bojevanje v demu sem pokritiziral, saj je bilo videti preveč slično onemu v Assassinu, ko nasprotniki stojijo okoli in napadajo eden za drugim. No, zagotovljeno mi je bilo, da bo končni izdelek pri spopadih briljiral tako akcijsko kot taktično. (sn)







WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER **Bethesda za PC, PS3, X360, PS4 in XBO, 2014** Medtem ko je stara Volčja skala risankasta streljačina, v kateri smo se smejali "Mein leben!" Švabom in Robohitlerju, so švedski MachineGames v The New Order štimungo spremenili. Protagonist Blazkowicz bo trpinčen soldat, ki se v šestdesetih bojuje proti zmagovitemu rajhu. Tega bo poosebljal mengelejski dr. Deathshead, ki dela armado zombo-robo-nacijev. Sam' bejžmo! Demo za špil, ki bo ob izidu le enoigralski, je pokazal, da se bo treba kljub konkretni oborožitvi (dual-wieldanje strojnic, ACH JA!) skrivati za objekti in biti precizen, saj bo divjanje nagrajeno le na nižjih težavnostih. Bomo pa lahko nacistom, ki jih ni krasila posebej dobra pamet, med tekom z nožem odpirali goltance, da bo kri gejzirila. Vzdušje bo ustrezno moreče, na trenutke grozljivo v slogu F.E.A.R., potek pa kinematografičen, z vmesnimi dogodki in debatami. Skupno vzeto je igra prijetno presenetila. (sn)





X-COM: ENEMY WITHIN **2K Games za PC, PS3 in xbox 360, 15. novembra** Enemy Within bo velik dodatek za kritiško in prodajno uspešno potezno strategijo Enemy Unknown. Po zgledu razširitev za Civilization V ne bo omejen na nove enote in moči. Alienske sile bodo deležne dveh novih razredov, od katerih bo najbolj markanten velik oklepljenec. Ta mi je na testni karti delal dosti težav, posebej ko so ga možganarji izdaleka obdali z energijskim ščitom. Spretno sem moral uporabiti pridobitve zemeljske strani: gensko izboljšane vojščake – genemode in robote, MECe. Slednji so odlični za obrambo, medtem ko genemodi posedujejo kul sposobnosti, kot je odboj napada. Avtorji ne omenjajo nove kampanje, pač pa 47 svežih prizorišč, kot je velik jez. Na njih bo treba pobirati novo snov, MELD, s katero bomo odklepali nadgradnje. Na PCju bo Enemy Within naprodaj kot razširitev za 30 evrov, na X360 in PS3 pa kot samostojna edicija za deset evrov več z osnovno igro in vsem DLCjem vred. (sn)





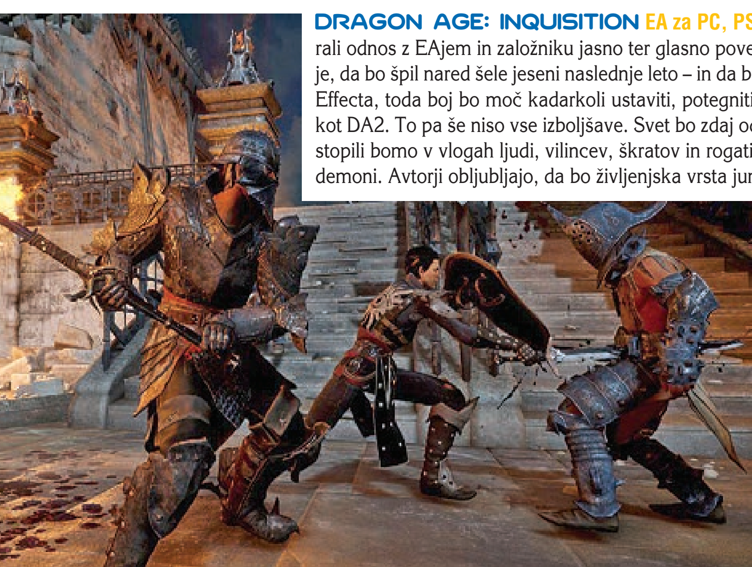


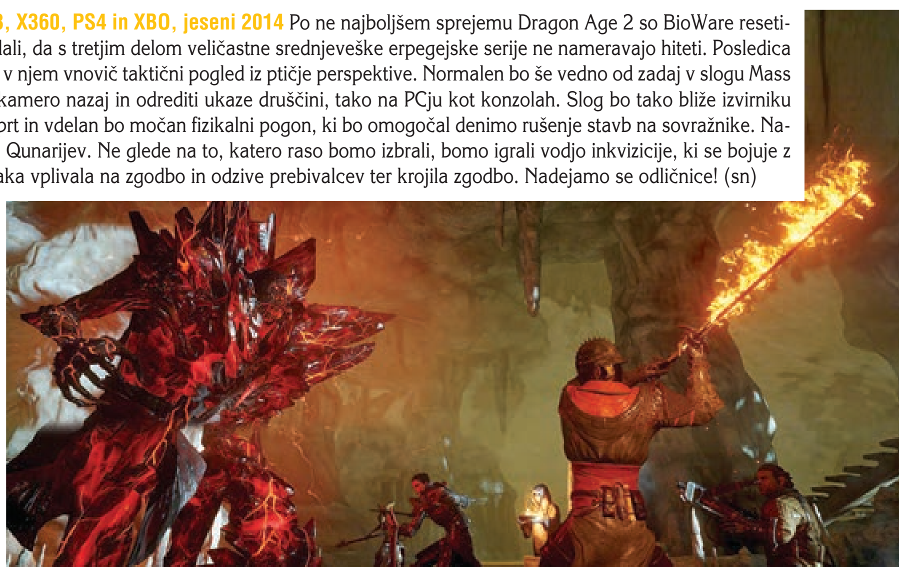




ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS **Nintendo za 3DS, novembra** V težko pričakovani novi Zeldi bomo obiskali deželo Hyrule iz nekaterim najboljše Zelde, A Link to the Past. Po njenem zgledu bomo v tem lahkotnem akcijskem frpju dogajanje spremljali iz ptičje perspektive, vrnila pa se bosta tudi svetli in temni svet. Kljub temu naj bi ta dvojnost ne bila temelj ugankarstva, ki bo, kot je za serijo značilno, srž špila. Važnejša bo nova sposobnost junačka Linka, da se bo lahko ob stiku s steno spremenil v sliko na njej. Pogled se bo tedaj premaknil v stranskega in lahko se bomo gibali po stenah. To bo ključno za reševanje zagonetk tako v temnicah kot v načeloma odprtem nadsvetu. Drugače bo nabor orožij in orodij enak kot v A Link to the Past, celo meč bo polno nabit s srčki bljuval projektile. Bolj kot sem igral demo, teže sem se odtrgal od 3DSa, kajti starošolska privlačnost, združena z modernimi prijemi, je bila čarobna. Žal pa na sejmu ni bilo frišne Zelde za wii U, le Wind Waker HD :(. (rv)

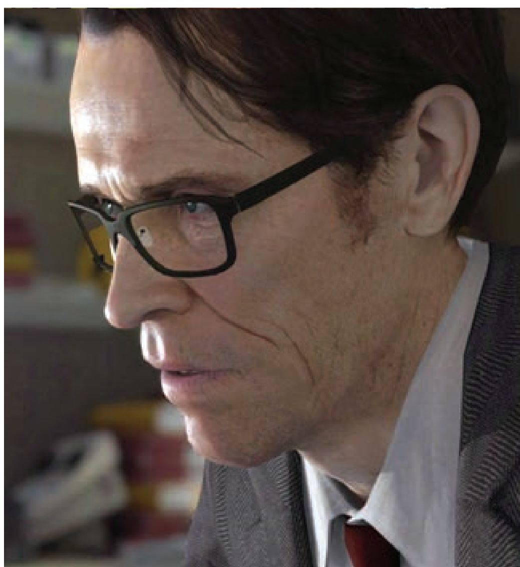
DRAGON AGE: INQUISITION **EA za PC, PS3, X360, PS4 in XBO, jeseni 2014** Po ne najboljšem sprejemu Dragon Age 2 so BioWare resetirali odnos z EAjem in založniku jasno ter glasno povedali, da s tretjim delom veličastne srednjeveške erpegejske serije ne nameravajo hiteti. Posledica je, da bo špil nared šele jeseni naslednje leto – in da bo v njem vnovič taktični pogled iz ptičje perspektive. Normalen bo še vedno od zadaj v slogu Mass Effecta, toda boj bo moč kadarkoli ustaviti, potegniti kamero nazaj in odrediti ukaze druščini, tako na PCju kot konzolah. Slog bo tako bliže izvirniku kot DA2. To pa še niso vse izboljšave. Svet bo zdaj odprt in vdelan bo močan fizikalni pogon, ki bo omogočal denimo rušenje stavb na sovražnike. Nastopili bomo v vlogah ljudi, vilincev, škratov in rogatih Qunarijev. Ne glede na to, katero raso bomo izbrali, bomo igrali vodjo inkvizicije, ki se bojuje z demoni. Avtorji obljubljajo, da bo življenjska vrsta junaka vplivala na zgodbo in odzive prebivalcev ter krojila zgodbo. Nadejamo se odličnice! (sn)



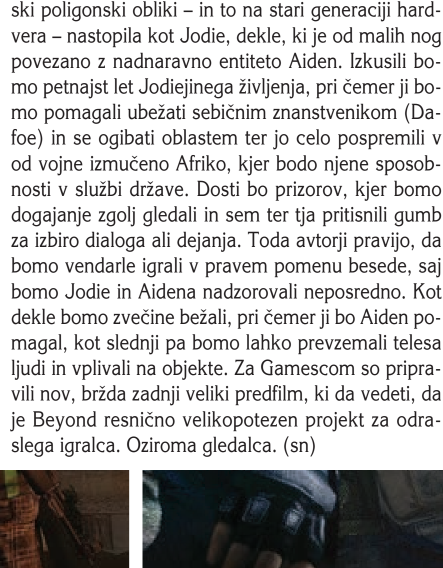




BEYOND: TWO SOULS **Sony za PS3, 11. novembra** Hoditi po Kölnu za časa Gamescoma je za ljubitelja iger tako, kot bi iz vukojebine, kjer oglašujejo predvsem pralne praške, prispel v Indijo Koromandijo. Za velik del krasnega vtisa so bili zaslužni gromozanski plakati za psihološko srhljivko Two Souls, oblikovani po vzoru filmskih, z obrazoma glavnih igralcev Ellen Page in Willema Dafoa ter geslom 'Stisni trikotnik za blockbuster'. Je pa res, da se Beyond nadvse ponuja tovrstni hollywoodski obravnavi. Navsezadnje sta Dafoe in Pageva v Tovarni sanj uveljavljena – sicer ne prvokategornika, a zadosti prepoznavna, da sta sposobna sama nositi film. Oziroma igro, ki ima toliko filmskega, da briše linijo med medijema. V tej smeri se pariška skupina Quantic Dream z vizionarskim/napihnjenim (obkroži pravilni izraz) Davidom Cagem na čelu trudi že vrsto let, od Omikrona prek Fahrenheita do Heavy Raina. Beyond je videti kot špica prizadevanj, da interaktivni film postane tisto, kar je hotel biti za časa CD-romov, a mu zaradi neizkušenosti avtorjev in zrnatega videa ni uspelo. Ellen Page bo v pretresljivo življenjski poligonski obliki – in to na stari generaciji hardvera – nastopila kot Jodie, dekle, ki je od malih nog povezano z nadnaravno entiteto Aiden. Izkusili bomo petnajst let Jodiejinega življenja, pri čemer ji bomo pomagali ubežati sebičnim znanstvenikom (Dafoe) in se ogibati oblastem ter jo celo pospremili v od vojne izmučeno Afriko, kjer bodo njene sposobnosti v službi države. Dosti bo prizorov, kjer bomo dogajanje zgolj gledali in sem ter tja pritisnili gumb za izbiro dialoga ali dejanja. Toda avtorji pravijo, da bomo vendarle igrali v pravem pomenu besede, saj bomo Jodie in Aidena nadzorovali neposredno. Kot dekle bomo zvečine bežali, pri čemer ji bo Aiden pomagal, kot slednji pa bomo lahko prevzemali telesa ljudi in vplivali na objekte. Za Gamescom so pripravili nov, bržda zadnji veliki predfilm, ki da vedeti, da je Beyond resnično velikopotezen projekt za odraslega igralca. Oziroma gledalca. (sn)













THE ORDER: 1886 Sony za playstation 4, 2014 The Order je prvi samostojni projekt skupine Ready at Dawn, o katerem pa po opreznem razkritju na E3ju tudi na Gamescomu nismo izvedeli veliko. Iz tretje osebe bomo po zgledu Gears of War mnogo streljali in se skrivali za objekti. Postavljeni bomo v alternativni, fantazijsko poustvarjeni London 19. stoletja, ki ga je močno zaznamoval steampunk. To pomeni silovita orožja in motorizirane kočije. Zgodba se bo vrtela okoli boja proti nečloveškemu sovražniku. Oko je daleč bolj pritegnila demonstracija dinamičnega fizikalnega pogona, ki bo simuliral vsako odletelo trsko, prekucnjeno mizo in raztreščen zaklon. Nas res zanima, koliko bo to vplivalo na igranje. (sn)



PRO EVO 2014 Konami za PC, PS3 in xbox 360, 20. septembra Z vidika gole nogometne igre je bil lanski Pro Evo prijetno presenečenje in letošnji bo življenjsko, umirjeno in taktično varianto nogometa v primerjavi s Fifo le še okrepil. Igra je prešla na novi pogon, Fox Engine, ki prispeva veliko več dogajanja v publiki in boljšo animacijo nogometašev, zlasti pri stikih s tekmeci. Že lani je bil PES pri kontaktu tehničen in napreden, letos pa je videti, da so ta vidik še dodelali. Slaba plat novega motorja je, da bo manjkal dež, ker ga niso imeli časa vdelati, in zdi se, da strelom še zmerom manjka nekoliko moči. Veseliti se gre predelanega učenja z videi, Master League s proračunskimi omejitvami in novih lig (Latinska Amerika, Bližnji vzhod). Še vedno pa ne bo popolne licence. Razlog? "Pri Konamiju nimamo toliko $ kot EA." Cekin je razlog, čemu letos v PESu ne bo španskih štadionov, saj so si EAjevi gotovinarji do le-teh zagotovili ekskluzivo. Prav tako bo manjkalo urejanje igrišč v editorju. (sn)







GRAN TURISMO 6 Sony za PS3, 6. decembra Glede gole kvalitete vožnje letos Gran Turismo in Forza ne bosta tekmovala. Forza teče na xboxu one, sistemu, ki je bistveno močnejši kot ostareli playstation 3. Šef Polyphony Digitala Kazunori Yamauchi je bil na konferenci slišati nejevoljen, da se niso odločili za PS4, rekoč "Pač, tako smo izbrali, zdaj ni kaj." Dosti več od GT5 na tako izčrpani konzoli niso mogli storiti in vozniško je šestica 'le' popiljena petica. Ferrari italia, ki sem si ga izbral za furanje Silverstona, je bil v ovinkih na robu zmogljivosti bolj nemiren (čeprav občutek ni bil niti pod razno tako dober kot v Forzi 5), malo drugače ga je bilo treba loviti in vse je teklo pri stabilnih 60 sličicah v sekundi. Da pa bi rekel, uf, nov vozni model! – malo morgen. Gladkost gre tudi na rovaš življenjskosti, kajti okolica je bila mrtva. Aduti igre bodo ležali drugod kot v kosanju z next-genom. Del njih je neznanska količina avtomobilov, ki jih bo kar 1200, le da v tem trenutku še ni znano, ali bodo znova razdeljeni na lepše premijske in grše standardne. Vdelane bodo sveže resnične in izmišljene steze (Brands Hatch, Apricot Hill) ter močan urejevalnik prog. Nadalje kanijo bistveno pohitriti menije in včitavanje ter udejanjiti normalen spletni multiplayer v skladu z zahtevami strank. Oni v petici vsak dan uživa milijonski obisk, a je neroden, ta v šestici pa bo omogočil hitro iskanje ljudi, vse mogoče nastavitve in prirejanje lastnih prvenstev.

Največ pogledov privlači tako imenovani Vision Gran Turismo. Gre za tesno sodelovanje med Polyphonyjem in številnimi proizvajalci, ki bodo za igro prispevali prototipne in konceptne avte. Naj govorimo o novodobni alfi 6C, ki je med 4C in 8C in bi lahko res zapeljala na cesto, ali o fantazijskem mercedezu AMG, za katerega dizajn se je 'spopadlo' več sto Benzovih oblikovalcev. Po spletu jih kanijo dostavljati po enega ali dva vsak mesec, ni pa še jasno, ali bodo zastonj ali plačljivi. (sn)









CALL OF DUTY: GHOSTS **Activision za PC, PS3, X360, wii U, PS4 in XBO, 5. novembra** Katera bo letos najbolj prodajana igra, Grand Theft Auto V ali CoD: Ghosts? Naše srce stavi na prvo, razum pa na drugo, kajti če katera kura nosi zlata jajca, je to Call of Duty. V Ghosts, ki ga vnovič klepljejo avtorji Modern Warfarov Infinity Ward, bo enoigralski del spremljal elitne ameriške soldate, ki skušajo ZDA v krasnem novem svetu povrniti status supersile. Vstavi mnogo streljanja turbanasto-vodkasto-riževskih zlobnjakov, eksplozij, sekvenc QTE, demontaž bomb, dirkanj, helikopterjev (pomniš Blops 2?), spuščanj po stolpnicah, reševanj sotrpinov in nasploh vsega tistega žmohta, ob katerem vidiš, da akcijski film osemdesetih še ni umrl. Vključno s ceneno zgodbo, mhm. Bodo pa letos prisotni psi, kajti Ghosts bodo ostali brez opreme v orbiti, zato se bodo morali zanašati tudi na nože med rebra in kosmatince v grlih. Psi bodo prisotni še v večigralstvu – tam bodo ena od nadgradenj, ki nas bo spremljala in klala nasprotnike, nakar bo po naši smrti s trenutne pozicije stekla proti nam in sproti šavsala po sovražnikih. Kul. Drugače multiplayer, zaradi katerega si trume vsako leto najbolj želijo novega CoDa in sem ga igral več kot uro, ostaja prepoznaven in tradicionalen. Ne gre v velike, odprte stopnje z veliko vozili po zgledu Battlefielda, marveč ostaja majhen, intimen, hiter in oster, kakor ljubiteljem paše. Po meri narejeni soldati, med njimi prvič v nizu ženske, bodo deležni tridesetih orožij, prevetrenega sistema perkov ter killstreakov, drsenj po tleh med tekom in dinamično spreminjajočih se razmer na kartah. Med modusi pa pozdravljam cranked, kjer se ti bo po uboju začela odštevati ura in bo treba v pol minute doseči nov frag, sicer ti bo telo eksplodiralo (ja, navdih je kultni film Crank). Ta način je med preizkuševalci požel največ odobravanja in pooseblja novi Call of Duty: ziheraški recept, obtesan na mnogih mestih in spremenjen ravno toliko, da se zaljubljenci ne bodo počutili nategnjene. Kar je pristop, ki ga industrija iger zadnja leta najraje uporablja. (sn)





SUPER MARIO 3D WORLD **Nintendo za wii U, novembra** V nasprotju s pričakovanju nadaljevanje Super Mario 3D Landa s 3DSa ne bo ponudilo odprtega sveta, temveč bo uporabilo enako strukturo kot na drkamožu, saj bomo menijsko izbirali med strogo ločenimi nivoji. Bodo pa ti nekoliko večji in jih bo spremljala bolj oddaljena kamera, saj se bodo Mariu prvič v 3D-okolju pridružili do trije soigralci, zbrani za enim wiijem U. Na izbiro bodo Luigi, Peach in Toad. Prvi bo skakal visoko, princeska bo lebdela, dočim bo goba najhitrejša. Za doseganje teže dostopnih predelov bodo mogli liki sodelovati, tako da se bodo metali ali naredili stolpič, drugače pa si bodo lahko tudi nagajali. Kakšen kaos bo iz tega nastal, bo odvisno od žlehtnobe igralcev. Od nadgradenj bo nova mačja oblekica, ki bo omogočila udarjanje tečnob in oprijemanje površin. Vpeljali pa so še drgnjenje zaslona na gamepadu, s čimer bo moč razkriti bloke in predmete ali ovirati nepridiprave. Pod črto ziheraško, a zabavno. (rv)







PANZER GENERAL ONLINE **Ubisoft za PC, 2014** Ubisoft uporablja varno strategijo. Na eni strani izdaja velike, plačljive projekte, kot sta Assassin's Creed in Splinter Cell. Na drugi pa ima v štalci kar nekaj v osnovi brezplačnih internetnih franšiz, kot so Anno Online, The Settlers Online (v Nemčiji je le-ta tako popularna, da kartice z njeno valuto prodajajo v Media Marktih!) in kmalu še Panzer General Online. Ta si za osnovo jemlje starodavno serijo vojaških strategij, ki je wargaming zadosti poenostavila, da je bil dojemljiv množicam. Naslednje leto jo bodo ob dvajseti obletnici obudili kot free to play igro v spletnem brskalniku, ki jo razvijajo nemški veterani Blue Byte. Udejstvovali se bomo lahko v samotarskem ali večigralskih modusih, kjer bomo na šesterokotnih poljih potezno ukazovali pehoti, tankom, letalom in drugim enotam za časa druge svetovne vojne. Enote bodo predstavljene v obliki kart, ki jih bomo zbirali, jih menjavali in iz njih delali kupčke – armade. Nalezljivost zagotovljena. (sn)







X: REBIRTH **Deep Silver za PC, 15. novembra** V žanru trgovskih vesoljskih simulacij, ki se zgledujejo po starostah Elite in Privateerju, nemška serija X velja za eno bolj priljubljenih. Lojalno občestvo je kar sedem let čakalo na napoved četrtega dela, po besedah Egosofta pa so ves ta čas pridno programirali. Grafično prekrasni X: Rebirth, kot je dandanes moderno, ne bo nadaljeval stare zgodbe, marveč bo vesolje zagnal nanovo. Avtorji trdijo, da bo šlo za največji peskovnik izven resnične galaksije. Izjavo so podkrepili s primeri. Vsaka ladja, vsaka vesoljska postaja, celo vsaka zgradba ali tovarna bo del ekonomskega sistema. Nasprotnik, s katerim se boste spopadli, bo nemara prevažal dragocen tovor, ki ne bo dospel na cilj. To bo v skrajnem primeru povzročilo pomanjkanje in recesijo v nekem delu meglenice. Hkrati se bo moč po vsemirskih postojankah prosto sprehajati, iskati donosne posle ali odstranjevati konkurente ter iz razbite ladjice ustvariti lasten imperij. Ali pa ne. Izbira bo vaša. (qt)

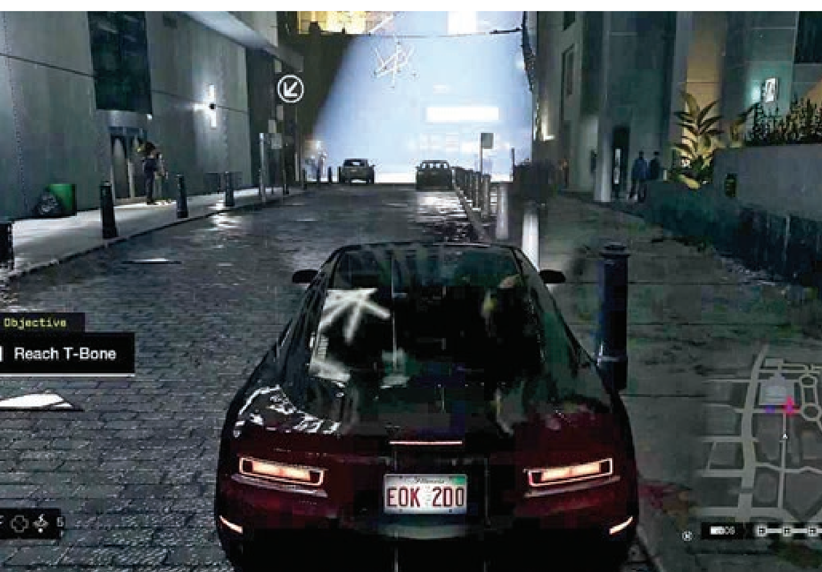
NBA 2K14 **2K Games za PC, PS3, X360, PS4 in XBO, 4. oktobra** Glavna novica je, da bo v igri dvanajst vrhunskih evropskih ekip, med njimi Maccabi, Barcelona in CSKA. Vsaka bo imela deset prepoznavnih igralcev, pogodba z Evroligo pa je večletna. Še več, implementirali so evropska pravila in prilagodili pogon. Ko sem na predstavitvi s Panathinaikosom igral proti Realu, sem dejansko laže držal obrambo kot z moštvi iz NBA. Nadalje so vdelali več sto novih animacij, kar se pozna pri prodorih, bananah in centrski igri, ter intuitiven nadzor 'pro stick' z desno gobico. Igra bo sposobna svetovati, katero akcijo uporabiti, in vrača se način crews, kjer furaš lastnega košarkarja, čeprav ne na PC. Kampanjski način se bo klical LeBron: Path to Greatness in z Jamesom se boš moral v sedmih letih prebiti v dvorano slavnih. 2K14 se na obstoječih sistemih igra super! Upajmo še na dober online. (sn)

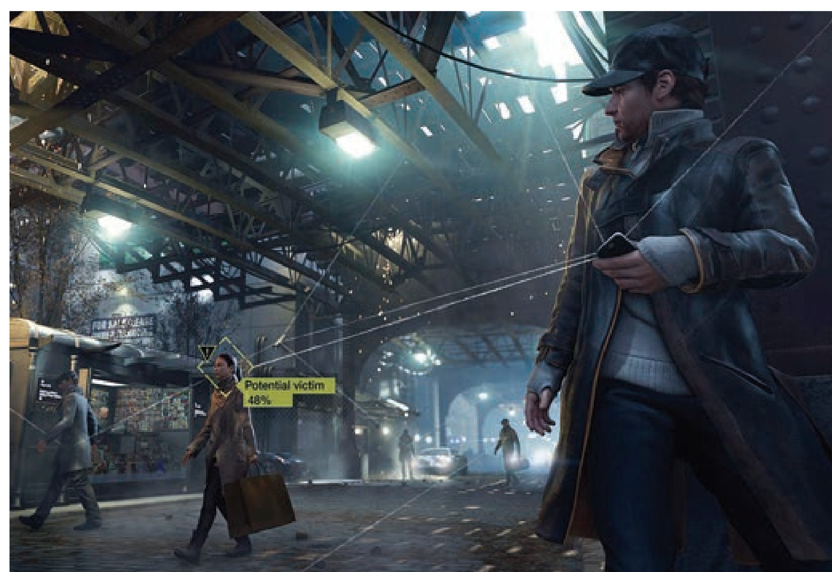




WATCH DOGS **Ubisoft za PC, PS3, X360, PS4 in XBO, 22. novembra** V odprtem svetu se je odvijala približno vsaka tretja igra na Gamescomu, a malo jih je bilo tako frajerskih kot Watch Dogs. Na lanskem E3ju razkrita igra je odtlej močno napredovala in se znebila nalepke 'hekerski Assassin'. Kljub sličnim ikonam na zaslonu bodo Psi čuvaji drugačna, modernejša zadeva. Ko bomo v vlogi antijunaškega hekerja Aidena Pierca vandrali po alternativni inačici današnjega Chicaga in se ogibali oblastem ter vsenadzorujočemu superračunalniku, bomo lahko s telefonom vdirali v mobilnike in druge naprave vsepovsod okrog nas. Tako bomo kradli denar, pridobivali podatke in odklepali misije. Te bo moč opraviti na številne načine, osnovna ločnica pa bo tista med akcijo in prikritostjo. Slednjo bo špil aktivno spodbujal in nam dal tudi ustrezna orodja, od gibanja po sencah do občutljivosti sovražnikov na zvok ter onesposabljanja kamer. Nadvse zanimivo bo internetno večigralstvo, ki se zgleduje po onem v Demon's in Dark Souls. Na predstavitvi je v našo igro vpadel človek z drugega računalnika in se nas lotil hekati, pri čemer nismo vedeli, kdo je, ker je bil videti kot vsakdanji mimoidoči. Ko smo se mu ognili, je demonstrator izvedel protiudar. Najprej smo tečnobo identificirali po nenavadnem obnašanju. Nato smo mu vdrli v telefon, s čimer se je začel odštevati čas, ki ga je imel na razpolago, da nas začopati, in dobil je našo okvirno lokacijo. Skrivali smo se mu za zidovi in se potuhnili v avto, medtem ko je on lomastil naokoli in streljal naključne ljudi. Ko se je ura iztekla, smo zbežali. S tem uspehom smo mu vzeli nekaj denarja, se na lestvici povzpeli nadenj in mu pritisnili sramotilni žig na spletnih lestvicah. Avtorji trdijo, da so se glede hekanja (ali krekanja, kakor se glasi pravilnejši izraz) posvetovali z ruskimi izvedenci, da bi bilo kar najbolj življenjsko. Naj bo ali ne, Watch Dogs so videti eden tistih špilov, ki bo privlačil s tematiko in izvedbo. Žal inačica za PS4 videzno ni bila posebej napredna, a to velja za vse te staro-nove igre na Gamescomu. (sn)



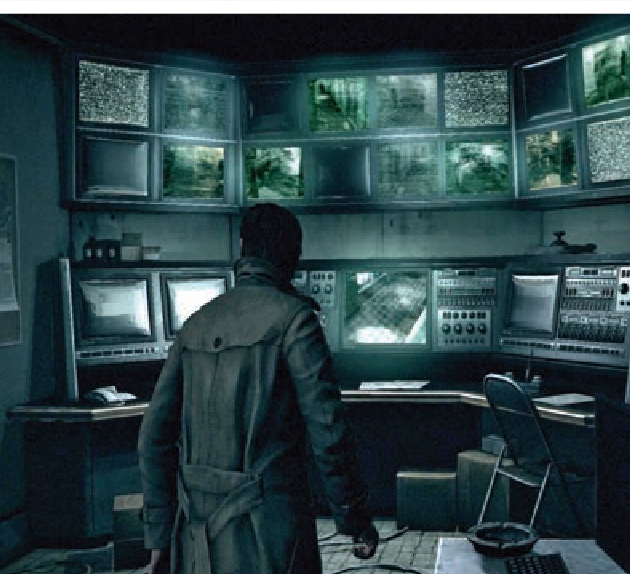




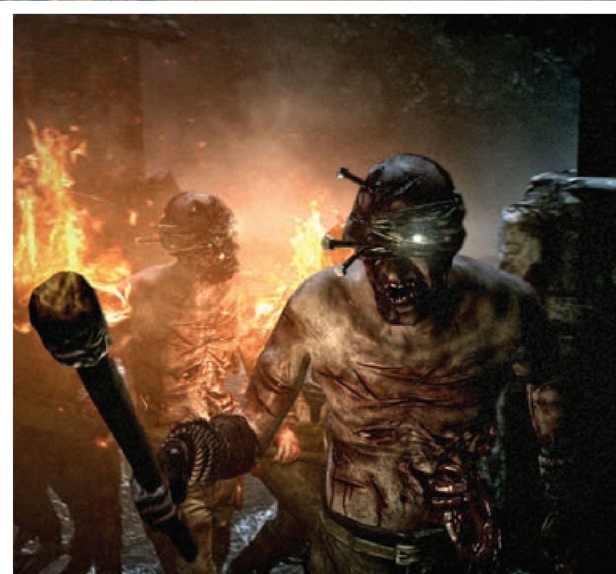




COMMAND & CONQUER **EA za PC, letos** Nekdaj kultno ime realnočasovnih strategij se je spremenilo tako kot ta žanr, ki so ga zavzele mobe. Namesto velike, ploščkovne igre z videoposnetki Kana, ki v imenu Noda zavdaja silam GDI, bomo dobili free to play špil, ki hvalabogu ne bo tekel v brskalniku, marveč v okviru pogona Frostbite. Da, taistega, ki napaja Battlefield, kar pomeni veliko dinamičnega fizikalnega uničenja okolice. Ker bo izdelek temeljil na C&C: Generals, bo poudarek na poveljnikih. Vsaka od treh frakcij – EU, azijska APA, teroristična GLA – jih bo imela na ducate in sleherni bo doprinesel lastne veščine. Srž udejstovanja bo v internetnem večigralstvu, glede katerega imata EA in novi razvijalec Victory Games velike, celo e-športne načrte. Takisto bo na razpolago enoigralska kampanja, čeprav ne ob splovitvi. Tako ali tako nameravajo špil sproti prenavljati in dopolnjevati, vtis pa so podkrepili z na roko narejenim tankom, ki so ga pripeljali na razstavišče. (sn)



THE EVIL WITHIN **Bethesda za PC, PS3, X360, PS4 in XBO, 2014** Ljubiteljem preživetvenih grozljivk je Shinji Mikami dobro znan kot oča Resident Evila. Kasneje se je podal v strelske vode in nam dostavil zanimivi Vanquish. Zdaj pa se z novim studiom Tengo vrača k srhu. Evil Within nas bo postavil v čevlje policaja Sebastiana Castellanosa, ki bo med preiskovanjem množičnega umora priča smrti vseh sodelavcev, nakar ga bodo temne sile potegnile v svet, po katerem lazijo demoni. Bojda bo bežanja več kot streljanja, zlasti ker bo dostikrat namesto krogel treba uporabiti alternativne načine odstranjevanja nestvorov. Podobno kot v RE4, zadnjem izpod Shinjijevih prstov. Takenako bo prisoten monstrum, pred katerim bomo vse do konca špila brusili pete, ker pač ne bomo imeli sredstev, da bi ga mogli upokojiti. Vse skupaj bo teklo na modificiranem srčku id Tech 5, torej istem, ki je gnal Rage. Mikami obenem napoveduje, da bo to zadnji špil, kjer bo podpisan kot vodja projekta. Le kdo mu verjame, taki nikdar ne nehajo. (qt)





TEARAWAY **Sony za vito, 22. novembra** Za enega najbolj simpatičnih špilov sejma so zaslužni britanski Media Molecule, avtorji LittleBigPlaneta. Namesto raševinastega pobiča bomo nadzorovali papirnatega, s katerim bomo namesto po omejenih stopnjah vandrali po zajetnem, odprtem svetu brez nalagalnih zaslonov. Tudi okolica bo papirna, napredovali pa bomo tako, da bomo skakali in reševali uganke. Vendar ne na običajen način, marveč z rabo vitinih posebnosti. Z dotikanjem prednjega zaslona bomo dvigali in spuščali platforme, drugod bomo z drsenjem po njem iz papirja izrezali snežinko, da bo začelo snežiti. Z ošlatovanjem zadnje ploščice bomo napenjali opne, ki nas bodo poslale v višino, ali s prsti vdirali v 'notranjost' konzole, da bomo preuredili okolje. S pihanjem v mikrofon pa bomo odpihnili zlobnjaka. V skladu z izročilom LBPja bo moč s kamero snemati lastne teksture in jih nato uporabiti v igri. Zanimiv, vzdušen, izviren naslov, ki zna postati osrednja vitina privlačnost. (rv)



MURASAKI BABY **Sony za vito, 2014** Pod kul imenom, ki pomeni 'vijoličen otrok', se skriva luštna od strani gledana mešanica skakanja in razmišljanja z zanimivim, umetniškim slogom. V njej bomo za roko vodili hecno deklico, ki se zbudi v čudežnem svetu, poseljenem z otroškimi sanjami in morami. V eni roki bo imela balon v obliki srca, ki predstavlja njeno življenje. Na nas bo, da jo z vnašanjem ukazov prek vitinega prednjega zaslona skozi niz soban spravimo do mame. Če bo deklič padel ali ga bo kaj prestrašilo, bo spustil balon, ki ga bo treba ujeti in mu ga vrniti. Drugače bo mala najprej tulila in nato umrla. Puzlasto mehaniko predstavlja instantno spreminjanje okolice z drsenjem prstov po zadnji vitini stranici. Primer. Prideš do prepada z račko. Do nje ne moreš, a četudi bi lahko, se po suhem ne premika. Prestaviš torej na ozadje z nevihto, kjer hudournik napolni kotanjo, kar omogoči dostop do blazine. Sedaj za premikanje potrebuješ le še veter, ki ga nudi ozadje z mlini. (rv)



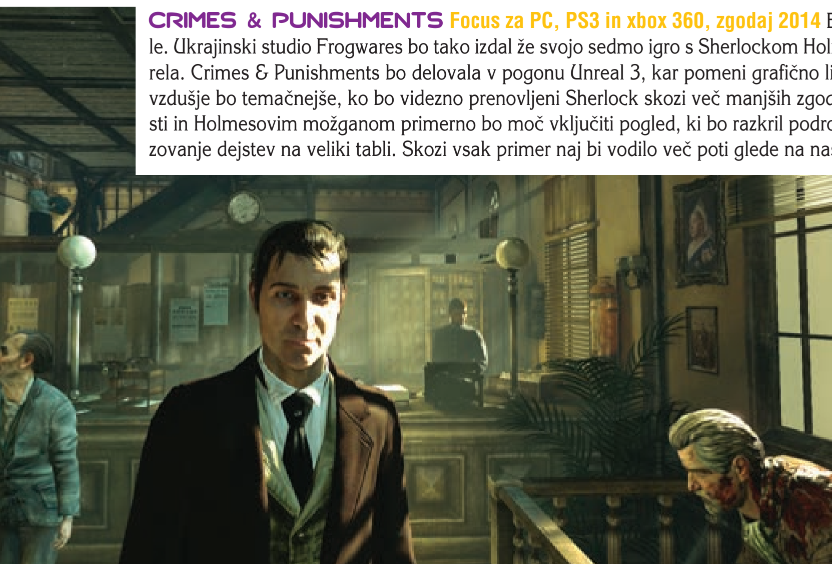




JUST DANCE 2014 **Ubisoft za vse stare in nove migalice, oktobra** Nadaljevanje najuspešnejše plesne serije bo eden od lansirnih naslovov za xbox one in playstation 4. Ideja o živahnih komadih in plešočih maškarah, ki jih igralci posnemajo pred zaslonom, bo ostala srž izkušnje. Med 45 pesmimi bomo našli She Wolf Davida Guette, Robbieja Williamsa s Candy, fruktozni One Direction s Kiss You in Psyja z Gentlemanom, kjer bo jahanje čisto gangnamsko. Od klasik nam ne uidejo YMCA, Nena z baloni in Flashdance. Novost bo, da bomo s posebnimi gestami vplivali na tok glasbe, v verziji za wii U pa bo moč spreminjati koreografije z brkljanjem po kontrolerju. Vrnili se bodo dueti in kvarteti, kinect xboxa one pa bo zaznal kar šest zvijajočih se teles. Sveža bo možnost nastopa, kjer bo eden vodilna figura z dvema stranskima plesalcema, ter densanje ob prijateljevem duhcu. Posebej bodo okrepili spletno komponento: v razpršeni različici mob danca se bodo merili plesalci z vsega sveta. (nv)



CRIMES & PUNISHMENTS **Focus za PC, PS3 in xbox 360, zgodaj 2014** Evropski izdajatelji in avtorji skrbijo za žanre, ki jih imajo Američani in Britanci za izumrle. Ukrajinski studio Frogwares bo tako izdal že svojo sedmo igro s Sherlockom Holmesom v glavni vlogi. Predhodnica, Testament of S.H., je bila v redu, a tehnološko ostarela. Crimes & Punishments bo delovala v pogonu Unreal 3, kar pomeni grafično lične ulice Londona v 19. stoletju in prepričljivo igro svetlobe ter senc. Namenoma, kajti vzdušje bo temačnejše, ko bo videzno prenovljeni Sherlock skozi več manjših zgodb tretje- ali prvoosebno preganjal hudodelce ter naposled ugledal širšo sliko. Sodobnosti in Holmesovim možganom primerno bo moč vključiti pogled, ki bo razkril podrobnosti v okolici, ter zamrzniti čas ter iz odzivov ljudi ugotavljati krivdo. Omenjajo povezovanje dejstev na veliki tabli. Skozi vsak primer naj bi vodilo več poti glede na naše odločitve, dejanja, debate in uspehe v QTEjih. Morda bo eden od teh avtopsija. (sn)







RAIN **Sony za PS3, 2. oktobra** Avtorji iz Japan Studia in njihove podružnice CAMP, kjer so že izdali več unikatnih naslovov (Tokyo Jungle, Patchwork Heroes), so navdih za nov izdelek našli pri Journeyju in Limbu. Ustvarili so poetično neodvisnico, ki bo razpečevana digitalno in bo sedla melanholičnim dušam. Glej: močno dežuje in skozi okno svoje sobe vročičen fant opazuje silhueto deklice, ki izgine za vogalom, sledijo pa ji obrisi pošasti. Ko se poda za njo, ugotovi, da je tudi sam viden le v nalivu! Brez pripovedi, zgolj ob zvokih dežja in nežne klavirske glasbe se bomo tako znašli na ulicah skrivnostnega mesta, kjer bomo z domiselno mešanico skrivanja, skakanja in reševanja ugank odkrivali, kaj se dogaja. Sovragi nas bodo ubili ob prvem dotiku, tako da bo tekanje z dežja pod kap napeto, včasih celo grozno. Sploh ko bomo morali monstruma priklicati s tekanjem po lužah in se mu nato izpostaviti, da nam bo sledil ter s tem pomagali rešiti puzlo. (rv)



RESOGUN **Sony za PS4, novembra** Finski razvijalci Housemarque so z odličnim Super Stardustom dolga leta predelovali in pilili zasnovo klasike Asteroids. Zdaj se selijo na drugo staro proslavljenko, Defender. Digitalno razpečevani, cenejši Resogun, ki bo nared za lansiranje PS4 in bo že spočetka del brezplačne ponudbe servisa Playstation Plus, bo arkadna vesoljska streljanka – šuter, ki jo bomo gledali od strani. Z ladjico se bomo premikali levo in desno po oboku, sesuvali tehnološke tečnobe, reševali talce in se trudili zbrati čimveč točk. Zasnova je preprosta, toda Housemarque slovijo po tem, da znajo iz enostavnih konceptov narediti vznemirljive, stalno privlačne špile. K temu, da bo Resogun eden od njih, bo med drugim prispeval fizikalni pogon, ki bo vsako najmanjšo stvar na zaslonu obravnaval kot samostojen objekt z dosti lastnostmi. Zato bo ekran nabito poln bleščečih se vokslov, tak spektakel pa naj na PS3 nikakor ne bi bil mogoč. (sn)







Quattro dokaže, da ni računalnik, in si na glavo povezne alufolijo. Ne bodo ga s super orožjem!

Tokrat se lotevam konkretno računalniške teme, preprosto zato, ker je prisotna povsod, ustvarili pa so jo izključno za preverjanje človeške pameti. Ali nemara neumnosti, kajti dandanes bebave ideje letijo okrog sveta z nesluteno hitrostjo. Internet je božje darilo vsakega teoretika zarote.

Kaj je CAPTCHA?

Večina spletnih strani ob prijavi ali objavi od nas zahteva, da s slike razberemo čudno zverižene besede in jih vpišemo v temu namenjeno okence. Gre za test, s katerim dokažemo, da smo ljudje in ne računalnik. CAPTCHA je kratica za 'Completely Automated Public Turing Test to Tell Computers and Humans Apart' – povsem samodejen Turingov test za ločevanje ljudi od računalnikov. Uradno so si ga izmislili in ga patentirali na univerzi Carnegie Melon, čeravno se je podobno početje izvajalo že od zgodnjih dni interneta. Spretni hekerji so namreč pisali programje, ki je sledilo ključnim besedam v novičarskih skupinah, in na podlagi tega spamali udeležence. Ti so se zatekli k nevsakdanji pisavi določenih besed, da jih softver ne bi prepoznal. Kasneje je nekaterim takšno pisanje prešlo v navado in rodil se je leetspeak.



✤ ReCAPTCHA je trenutno eden najpogosteje uporabljanih testov na popularnih spletnih straneh. Ker je v lasti Googla, to sploh ni presenetljivo.

Z razmahom spleta je problem postajal vse hujši, posebej za spletne kataloge in iskalnike, kar je sredi devetdesetih pomenilo Alta Visto in Yahoo. Tistihdob si namreč lastno stran v iskalnike vpisoval ročno in spet so spretne roke delale programe, ki so tovrstne vnose pošiljali samodejno, za vsako podstran posebej, da bi si ja zagotovili večjo vidnost. Nekako je bilo treba ločiti med legitimnim osebkom in spemersko mašino, zato je vzniknil neke vrste Turingov test.

Izlet v zgodovino: angleški matematični genij Alan Turing se je že ob koncu druge svetovne vojne spraševal, ali bodo stroji kdaj zmožni misliti. Zato je sestavil smernice za test, ki bi znal ločiti človeka od računalnika. Ljudje smo namreč izjemno dobri v določenih, nam povsem enostavnih nalogah, ki računalniku delajo hude težave. Naši možgani lahko na podlagi nepopolne informacije sestavijo ustrezno podobo iz spomina. To je razlog, da toliko ljudi na zažganem toastu vidi Jezusa, medtem ko pedantna mašina ob tovrstni nalogi odpove. Oziroma zahteva kompleksno programiranje, ki vključuje optično prepoznavanje znakov, združeno z napredno hevristiko. Situacijo dodatno oteži dejstvo, da je metod CAPTCHA veliko in vsaka ima drugačna pravila.

Nekaj časa je veljalo, da zverižene črke odlično branijo pred nebodijihtreba. Pa so spletni kriminalci strli tudi to oviro. V državah v razvoju obstajajo podjetja, kjer za računalniki sedi horda nesrečnikov in rešuje stotine risbic na uro za skodelico riža. Vseeno jih spletne strani rade uporabljajo, ker kljub občasnim zlomom zaščite še vedno dovolj dobro filtrirajo legitimneže od spamerjev.

Kaj za vraga v resnici počne HAARP?

HAARP (High-Frequency Active Auroral Research Program) je legitimen projekt, ki se od leta 1993 ukvarja z raziskovanjem atmosferskih pojavov, kot je severni sij, in možnostmi rabe ionosfere za napredno brezžično komunikacijo na dolge razdalje. Gre za skupen projekt aljaške univerze, ameriške mornarice in letalstva ter zloglasne agencije za napredne obrambne projekte DARPA (taiste, ki si je izmislila internet), ki je glavni financer. Udeležba slednjih je takoj podžgala teoretike zarot, ki so pričeli ugibati, da v ledenem zakotju vojska izdeluje superorožje.

Govorice so se še okrepile in ušesa neposvečenih dosegle nekje leta 2007, ko je pričel delovati IRI. To je močan radijski oddajnik, ki pošilja visokofrekvenčne signale v ionosfero. Ta del Zemljinega ozračja na višini od 85 do 600 km je električno zelo aktiven in ima lepo lastnost, da odbija radijske valove. Odbite signale nato prebirajo antene in radarji ter snemajo kamere. Te redno ujamejo lepo auroro. Pogled na antenski sistem je impozanten, saj je 180 HAARPovih anten razporejenih po kar trinajstih hektarih površine. Tak signal lahko potuje okrog sveta, predvsem pa seže v atomske podmornice celo pod arktičnim ledom, zaradi česar je projekt zanimiv za mornarico. Toda v očeh laične javnosti tovrstni poskusi nimajo baš neke praktične vrednosti, sama glomaznost postavitve pa kar kliče po alternativnih razlagah. Za največji svetovni radioteleskop v Arecibu se vsaj ve, da išče vesoljce, saj kup ljudi veselo preračunava paketke SETI@home (v resnici teleskop temu posveča približno odstotek delovanja). Torej mora HAARP početi nekaj drugega, skritega pred javnostjo!

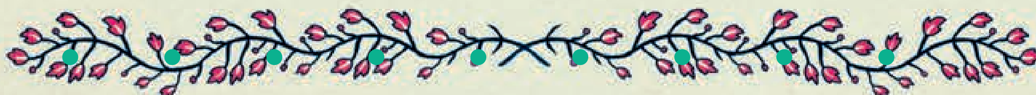


✤ Sredi aljaških gajev je na trinajstih hektarih zrasel drugačne vrste gozd - antene sistema HAARP. Te od konca maja mirujejo, saj je v ameriškem obrambnem proračunu za njih ni bilo več denarja.



✤ No, nekaj pa so fantje v kapah iz alu folije zadeli – IRI dejansko vpliva na enega od vremenskih pojavov. S pulzi na določenih frekvencah jim je letos februarja prvikrat uspelo umetno sprožiti auroro.

In teoretiki zarot imajo obilo razlag. Tovrstni pulzi bi lahko povzročali potrese, bili odgovorni za cunamije, z njimi bi sprožali natančno namerjene strele, ki bi 'na naraven način' odstranjevale neželene osebke in netile požare, v skrajnem primeru pa naj bi bil IRI sposoben celo obrniti Zemljina magnetna pola in tako ponoviti biblični vesoljni potop. Skratka, HAARP naj bi bil konkreten žarek smrti, o kakršnem je sanjal Nikola Tesla. Glede na udeležence je zagotovo v rokah elit, ki si izmišljajo vedno nove načine za nadzor in svetovno prevlado. Deloma imajo teoretiki zarot prav – je v rokah zaenkrat najmočnejše države na svetu. Toda ZDA niso Iluminati, predvsem pa je delovanje HAARPa transparentno. Bolje reči, BILO je. Ostali so namreč brez financiranja, zato so kompleks maja letos zaprli. Če DARPA najde denar, ga nemara spet poženejo jeseni.



Rad imam košarko!

Najprej sem na čast aktualnemu Eurobasketu načrtoval veliko retrospektivo košarkaških iger po zgledu tiste, ki sem jo storil z nogometnimi simulacijami. Nakar sem se zavedel, da bi le ponavljal ugotovitve iz sorodnih nogometščin (anali Izročilo žogobrca, Joker 203, id na stranki 7807) in da nimam toliko materiala, da bi bil članek dejansko zanimiv.

Problem je v tem, da je košarka, ki jo imam sicer srčno rad in jo na čisto osebni lestvici postavljam pred fuzbal, manj medijsko izpostavljena in množično zanimiva ter slabše elektronsko zastopana. Izven serij NBA Live in NBA 2K ter starost, kot so TV Sports Basketball, Michael Jordan In Flight ter NBA Jam, se ne dogaja praktično nič. Ja ja, poznam tiste spletne in nemške menedžerščine, a o teh Excelu podobnih preglednicah nimam laskavega mnenja. Žarometi so na serijah 2K in Live, s tem, da je slednja več let hibernirala. FIFA in Pro Evo se vsaj medsebojno drezata, 2K pa ni imel konkurence in se je kakor NHL pri hokejadah ter Madden pri footbalijadah nekoliko polenil. Saj napreduje, a bolj kot ne gre za piljenje obstoječega in previdne korake.

Res je, da se NBA Live vrača. S frisom Cliva Irvinga iz clevelandskih konjenikov podprti Live 14 bo v najnaprednejši inačici prišel na playstation 4 in xbox one. Temeljil bo na novem pogonu Ignite in tehnologiji preigravanja, kravatarsko spretno imenovani BounceTek. Sliši se kot nekaj iz joškate serije Dead or Alive, pripomoglo pa naj bi k življenjskemu driblingu in prekladanju žoge. In zakaj o Livu 14 ne pišem v okviru raporta z Gamescoma? Zato, ker ga tam ni bilo. Precej sumljivo za igro, ki naj bi bila nared še letos.

Tudi NBA 2K14 bo prispel na PS4 in XBO, kjer naj bi takisto nudil več realizma kot inačice za PS3, xbox 360 in PC. Slednji bo moral, kot kaže, na next-gen vnovič čakati najmanj leto, s čimer se ponavlja zgodba iz minulega desetletja. Niza 2K tedaj za računalnike sploh bilo ni, NHL je tiho ugasnil, FIFA za PC pa je šele z inkarnacijo (20)12 postala enakovredna onima za taveliki konzoli. Kar spomni se. Prej smo bili računalničarji obsojeni bodisi na konverzijo s PS2, bodisi na manjkajoče lastnosti. Znabiti bo zaradi distribucijske platforme Origin, ki omogoča dostop po vsem svetu, zdaj drugače. A bistvenih sprememb se ne nadejam. Če bo FIFA 15 in PCju enakovredna verzijama za PS4 in XBO, bom od radosti plesal kazačok na goriškem štadionu.

Boš rekel, ej, dol mi visi, kupil bom staromodno PC-verzijo NBA 2K14 za trideset evrov in se imel fino. Že, že. Ne dvomim, da boš dobro filal mrežo z Bryantom in klel, ko ti bo Blake Griffin uničeval cono. Toda



Po fiasku z nedelujočim onlinom v 2K12 so trinajstico popravili in v njej poteka dosti lig. V 2K14 pa se na PCju ne nadejaj finega modusa crews.



Michael Jordan In Flight je izšel 1993. Takrat je bil z digitaliziranimi igralci carski, danes pa ga ne velja niti zagnati več. Smo napredovali, smo. Orenk.

košarkaške simulacije so v tem trenutku za dimenzijo bolj oddaljene od realizma kot nogometne. Glavna težava je v simuliranju stika teles, kajti bolj kot se v basketu bližaš obroču, manjši je manevrski prostor in silovitejši postaja stik med igralci. Stisnjen si v raketo, kjer se drenja pol ducata prešvicanih velikanov, se tišči drug ob drugega, se ruva, peha, deli komolce in izvaja drobne premike, da si pridobi izhodišče za veliko potezo.

To je drugačna dinamika od žogobrca in jo je v videoigri teže poustvariti. Met z razdalje so v redu simulirali že starejši špili, dočim gibanje v raketi in napad na koš še nista zadosti prepričljiva. Pogon 2K, ki ga gledamo že leta, enostavno ni sposoben dovolj podrobnih animacij in ne gre v ustrezno fizikalno globino, da bi zares preslikal, kaj pomeni, ko se Goran Dragič meter od table loti fintiranja ali ko v zabijanje krene masa, kot je Dwight Howard. Oziroma, da ne bomo gledali le čez lužo, Maccabijev center Sofoklis 'Baby Shaq' Schortsianitis – dva metra osem, 156 kil. Vsak, ki je fizično držal obrambo proti kaki gori mišic, ve, kako je, ko gre tak individuum kot parna lokomotiva na koš in si mu napoti. LeBron James ima recimo 2,03 metra in tehta 113 kilogramov, ob čemer ima gospod Isaac Newton le en nasvet: *"Get the fuck out of the way or get flattened!"* Tega občutka aktualna generacija košarkaških špilov ni sposobna pričarati.

Da ne omenjam, kako neumno se počutiš, ko sprožiš vnaprej določeno animacijo, ki je prepočasna, in nemočno opazuješ svojega igralca, ki zaradi opletanja ni sposoben oddati žoge še pred iztekom ure, čeprav si mu jo poslal pred tremi sekundami. Ali ko ameriški mulc na internetu vso tekmo drka dribling med nogami in sili v vesoljske napade s prodori direktno na obroč, ker so bili razvijalci prevelike prpe, da bi take paciente zatrli najmanj s hitro utrujenostjo virtualnih športnikov. Hja, tedaj bi bila prodaja manjša.

Kakšnega napredka bosta sposobna Live 14 in 2K14 na PS4 in XBO, ne vem. Na Gamescomu so bili razvijalci skrivnostni in se niso hoteli meniti o igralnem delu pogona. Sem pa optimist, zlasti po napovedi, da bo 2K14 naposled vzel glavo iz riti in vseboval evropska moštva. Več o tem v privjuju špila, kjer povem tudi o napredku v pogonu. Na splošno pa se zna zgoditi, da osrednja postavka naslednje generacije košarkaščin ne bo švic na koži Nowitzkega in kompanije, marveč vernejša simulacija tega prekrasnega športa. He shoots – he scoooooores!

Sneti

Rayman Legends



Pred dvema letoma je bil Rayman Origins kot piš svežega vetra v zatohlo močvirje alienskih neprijateljev, temačnih gospodarjev in stare Nintendove risankaste bande. Napol pozabljena Ubisoftova ploščadarska ikona Žarko je razturila s prisrčno animacijo, domiselnimi nivoji, sodelovalnim večigralstvom, prijaznostjo do neznalcev in kljubovanja izvedencem. Tako je sekala, da je prejela visoke kritiške ocene (pri nas redko podeljeno 90) in se dejansko spodobno prodajala, četudi je šlo za dvorazsežno, od strani gledano poskakovalno arkado po starih regelcih.
Nadaljevanje bi morali dobiti že začetkom leta, a le na wii U, ki pa tržno šepa. Zato si je stvaritev Ubisoftovih studiev v Montpellierju in Casablanci prislužila odlog ter skok na PC, PS3, xbox 360 in vito. Zamik so izkoristili za vdelavo šefov in poliranje. Kljub temu bi potrebovali še nekaj mesecev, saj je Legends nekoliko bolj razglašena od kompaktne enice. A predvsem zato, ker ni zadovoljna z reciklažo.

Moj Kung je boljši od tvojega Foota

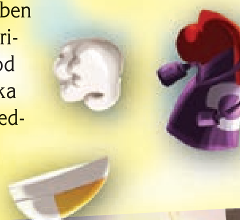
Iz minimalistične štorijice izvemo, da je Rayman z druščino v Sanjavem gaju spal sto let, vmes pa je žlehtni čarodej zasužnjil deset princes in kup modrih bitjec, teensiejev. Žarku ne preostane drugega, kot da neha drnjohati in se ubožce spravi reševat.
Okvirni recept je enak kot v enici: šibanje z leve proti desni, skakanje, ogibanje sovražnikom in prepadom ter nabiranje teensiejev in lučkastih bitjec lumov, kar oboje prispeva k odklepanju novih stopenj. Pohvalno ni nikdar na razpolago le en nivo, marveč je vedno odprtih več. Med njimi se poljubno seliš v osrednjem sučišču (hubu), kjer izbiraš tudi med svetovi.
Tu dostopaš še do dodatnih izzivov, starega bradača z nasveti, sobe z zakladi in privlačne miniigrice Kung-foot, kjer s prijateljem ali več njimi nažigaš hecen karatejski nogomet na enem zaslonu. Res zanimivo, kako uspe genialcem, kot je Raymanov ata Michel Ancel, iz preproste ideje narediti nekaj tako nalezljivega, da gredo ure mimo kot namazane. Kar na splošno velja za celotne Žarkove legende.
V opisih se na tem mestu ponavadi že lotim razlaganja igralnih prijemov, tu pa nimam kaj povedati. 'Brezuda žvau', kot herojčku ljubkovalno pravimo, zna bolj ali manj tisto, kar obvlada od nekdaj: tek, skok, par udarcev, vrtenje med hitenjem, letenje, plavanje in šibanje po nekaterih navpik ter pošrek postavljenih stenah. Sposobnosti si Rayman ne nadgrajuje tako kot Mario z oblekami, niti se ne spremenijo, če izbereš kak drug lik. Kar nekaj jih je, od pobalinsko režečih se bojevnic prek glomaznega nerodneža Globoxa do neugrabljenih Teensiejev. Toda glede veščin so alternativci enaki Raymanu.

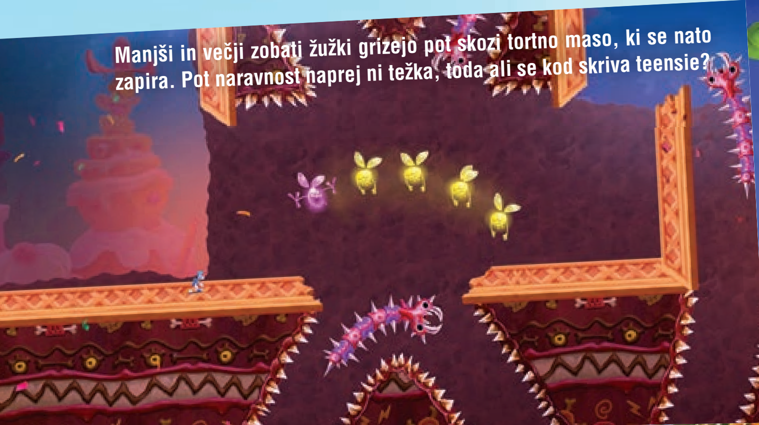
Andale, Žarko, andale!

Kleč je tem, kako Rayman omejeni repertoar izrablja glede na težave v okolici. Natanko to označuje najboljše ploščadne arkade, od Jet Set Willyja do Super Mariev. Nobena ne komplicira z nadzorom, temveč navduši drugače.
Podrejajoč se tej plemeniti tradiciji te Legends obsiplje z domišljijskimi, raznolikimi nivoji. Prvih nekaj je namenjenih uvajanju, nakar avtorji prestavijo v drugo, pa v tretjo, četrto in peto, kar je hkrati število lobanj, ki označujejo težavnost danega prizorišča. Rayman beži pred plameni, ovijalkami in rokoborci, lebdi na gejzirjih toplega zraka, se svaljka med hrenovkami in lubenicami, pazi na jezne duhove in še in še. Korake ubira skozi tematsko različna okolja, od starogrškega, ki sestoji iz oblakov in ječ, prek mehiškega, kjer vladajo feferoni in tort(ilj)e, do gozdnodžungelskega ter robotskega. Vmes najde tako očitne modre prijateljčke, ki jih reši, kot skrite, ki jih osvobodi na kratkem ločenem nivoju. Tu je treba početi marsikaj, med drugim sukati vso temnico z likom in pastmi vred ter z žogo kot v Pegglu zadeti tarčo.
Tudi šefe poonegavi. Teh je pol ducata, za vsak svet eden, in vsak je večstopenjski, od ta debelega in ta suhega zmajčka do ruvača pred jezerom lave. Če si bolj nespretne sorte, se ne boj preveč, saj niso nadvse težki. Med drugim zato, ker je med njihovimi boji več nadzornih točk. Nasploh te ima Rayman rad, saj je checkpointov povsod obilo, življenj pa neskončno.
Vse se odvija ob fantastični glasbeni spremljavi, ki kombinira havajsko kitaro, žvižganje, rock, simfonični orkester, klasiko, mariačije in celo osembitno piskanje, in disneyjevsko-pixarjevsko kvalitetni, perfektni animaciji, ob kateri se nasmihaš do ušes. Številne fine podrobnosti, od Žarkove zagnanosti, ko se pripravlja na tek, do tega, da tečno podvodno spako po koncu pregona odplakne s potegom na vrvico, naredijo štimungo še tolikanj bolj radostno. To je vesel, smešen, neprisiljen špil, eden redkih v teh časih.

Kje je moja salsina omaka?

Na prvi pogled je Legends zelo podoben Origins, saj uporablja nadvse sličen risarski slog, le da so barve ponekod bolj pastelne. A klasična platformska akcija je bila prej bolj izpostavljena, medtem ko v nadaljevanju tvori osnovo, ki ji pridružijo nove domislice.





Manjši in večji zobati žužki grizejo pot skozi tortno maso, ki se nato zapira. Pot naravnost naprej ni težka, toda ali se kod skriva teensie?



Če ne bi bilo pomagača Murphyja, bi te tile pošastki brž ugonobili. Tako pa jih zmene požgečka po očesih, da odpro gobce in ti omogočijo prelet kočljivih mest.



Ko rešiš kakega teensieja ali opraviš z nivojem, si deležen barvitega praznovanja in lupčkanja. Nič naj te ne bo sram, če se široko nasmehneš.



Tu ti Murphy pomaga tako, da v praznem prostoru na vnaprej določenem mestu naredi podlago iz megličaste polente. Po njej lahko stečeš in med plameni napreduješ.



Izvedbe ni mogoče dovolj pohvaliti. Na vseh sistemih je Rayman Legends do onemoglosti farbovita in stilistično perfektna risankijada, dočim ob glasbi itak nenehno migaš v zicu.

Montpellierski Ubisoftovci so tako poskrbeli za dosti stopenj, kjer nisi vpet v tek od leve na desno, marveč so usmerjene bolj raziskovalno. Zlasti so take podvodne v svetu 20.000 lučkov pod morjem, kjer je treba najprej najti stikalo za izklop elektrike, nakar se vrniti k izhodu, pri čemer se pot spremeni. Še ena varianta so labirinti, kjer se nepremočrtno seliš skozi sobe, ki delujejo kot arkadne in miselne ovire. Dalje se tempo močno spreminja. V enem svetu kot nor bežiš pred spako, ki te hoče požreti, v naslednjem pa se ob bondovski muziki kot zabaven nindža skrivaš pred stražarji in elektrificiranimi sondami, ki ti hitro spražijo rit z laserjem. In po šefu vedno sledi noro zabaven glasbeni nivo, koder tečeš in skačeš v skladu z glasbeno podlago. Med drugim slišiš meksikansko obarvani Eye of the Tiger. Takega menjavanja Origins ni poznal.



Subtilen, a kmalu očiten dodatek je dinamična fizika. Te v ploščadah ne srečamo dostikrat, v Legends pa je uporabljena obilno in koristno. Do izraza pride, ko skozi luknje izteka lava, ko se za tabo zliva reka iz kosmatih zobatcev ali ko stražarji izstrelijo električno kroglo, ki se nato nepredvidljivo, kakor žoga pri Kungfootu, odbija po zaslonu. Ker take zadeve niso skriptane, lahko denimo na glavo fašeš kapljo smrti, čeprav si natanko naštudiral pot mimo. Ker, saj veš. Fizika.

Skači sem, skači tja

Poleg tega je je Legends strumno nabreknjen špil. Ko opraviš s petimi temeljnimi svetovi, v katerih je po osem stopenj, nisi rešil še niti polovice od sedemsto teensiejev. Kaj šele, da bi nabral zadosti lumov za odklep vseh igralnih likov oziroma svojstvenih podnivojev, od koder na plano spuščaš valkirske bojevnice. Ko stremiš k magični vmesni cifri štiristo, kjer odpreš šesti, podzemni svet žurerskih mrtvecev, obiskuješ zabavno napete dirke s časom (time trials). Nastanejo tako, da v obstoječe stopnje prodrejo zlobnjaki od drugod. To ni tako dinamično in napredno, kot smo upali glede na privjuje, a je kul, sploh ker te hudobci v slogu temačnega Žarka ponekod aktivno preganjajo. Pa še tu ni konec, kajti če si povezan v internet, dobivaš dnevne in tedenske izzive. Tu moraš pobrati kar največ lumov v časovni omejitvi,



NE LE SAM



Rayman ni en, Raymana sta dva. Oziroma valkire, Globoxi in Teensieji. Večino nivojev je namreč moč prečkati sodelovalno v več. To seže do štirih ljudi v inačicah, ki niso za wii U, in v slednji do pet. Zadeva je izvedena podobno kot v New Super Mario Bros Wii. Kameradi kadarkoli pridružujejo glavnemu igralcu v obliki mehurčkov, ki jih ta poči, nakar mu lahko pomagajo ali nagajajo. Izkušnja je lahko kaotična, če naokoli harajo zlobni brezzvezniki, ki si radi skačejo po glavah in se pehajo v brezna, začetniki, ki komaj vedo, kaj se dogaja. Zlasti kasnejše dirke so zanje prehitre. Ali pa odlična, če se zberejo pravi kerlci s fetišem na risankasti raztur. Vseh sedem v Sloveniji. Multi pa žal ni interneten, niti mu niso posvečeni ločeni modusi, dočim je edini tekmovalni način Kungfoot.



Začetkoma so pogostejše nekoliko bolj trpke, pastelne barve, ob katerih se spodobi, da se pojavijo duhci. Srečoma niso neranljivi in jih z užitkom po gobcih.



Ognjeni zublji se vijejo kot trta. Ko se znebim teh pošastkov v zraku, bom moral pri vijuganju med plameni pokazati kar nekaj spretnosti.

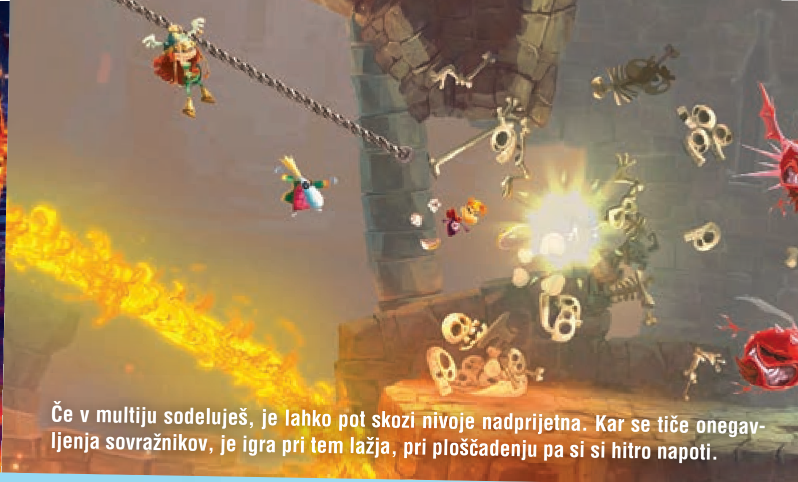


Starogrška tematika ima najbolj modro nebo tostran Sege in te ogroža z ognjenimi kroglami iz nebes. Takisto te skuša elektrificirati z odrezano Zevsovo roko.



Skrivalni nivoji razkažejo lepoto elegantnega, docela neproblematičnega plavanja. Ne smeš pustiti, da te sonde zalijejo z lučjo, temveč moraš biti v temi.


V Origins si veliko letel s komarjem, česar zdaj ni. Nadomestilo ga je jadranje na dvigajočem se zraku, kar je uporabno tudi pri šefih. Tale te hoče vreči v pekočino.


Če v multiju sodeluješ, je lahko pot skozi nivoje nadprijetna. Kar se tiče onegavljenja sovražnikov, je igra pri tem lažja, pri ploščadenju pa si si hitro napoti.

pri čemer vidiš rezultate in duhce drugih igralcev. Škoda le, da so ti izzivi nekoliko enolični, saj v nedogled reciklirajo par splošnih receptur, kot je nabiranje med padanjem.
Naposled se lepo število modrikarjev skriva v spremenjenih nivojih iz Rayman Origins. Teh je kar štirideset (v verziji za vito pol manj, jih pa kanijo brezplačno dodati pozneje v obliki zaplate) in četudi smo jih igralci predhodnice že videli, so tako prijetno prirejeni in otesani, da se je užitek vanje podati znova. Istočasno ti dajo vedeti, da je Legends nova igra, ne le razširitveni paket za Origins.

Murphyjev zakon

Ta je bil ožji, vendar bolj osredotočen in tam se je sodobno klasično platformanje poleg Maria Galaxy najbolj približalo perfekciji. Legends pa pri eksperimentiranju včasih zanese v malce neprijetne vode. 'Malce' se ne sliši kot očitek, a pri drugače izredno dodelanem, premišljenem in nehroščatem špilu v bistvu je.
Največji kamen spotike so nivoji s pomagačem Murphyjem. To neranljivo,



režeče se revše ti pomaga pri krčenju poti naprej s tem, da premika objekte po vnaprej določenih poteh. Na primer klado, na katero skočiš, od leve proti desni, ali ščit, ki te zakrije pred ognjenimi kroglami, od gor proti dol. Prijem je resda domišljijski, a zna biti v nekaterih skakalnih in bežalnih sekvencah, ko se ne moreš ustaviti in moraš v razmiku sekunde ali še manj poveljevati tako Raymanu kot Murphyju, tečen. Na wiiju U je to bolje urejeno (glej okvir).
Tudi preizkusa za naprednejše ni toliko kakor v prvencu. Daleč od tega, da bi bil Legends lahek, ko se spraviš zbirat vse teensieje in lume. Toda v Origins so se po končanju odprle temne inačice stopenj, ki jim časovni izzivi v nadaljevanju niso povsem kos. Zato zna biti presenečenje, ko na koncu petega sveta težavnost ostro poraste – eno od tukajšnjih zaporedij z Murphyjem je izven wiija U morilsko in biti moraš orenk spreten ter vztrajen, da prideš skozi. Nakar si nagrajen z enako animacijo mlatenja čarovnika kot štirikrat prej in revnim koncem :(.

Strupena sapa odgnana

A čeprav se ti Legende občasno zamerijo in si misliš, da bi lahko avtorji med vsem tistim časom, ki jim ga je dal Ubisoft, naredili kak dodaten igralni lik (draž odklepanja ni več tako močna, ko uvidiš, da je tri četrt zmenetov le barvno drugačnih) ter zbirateljskega pošastka za v kletko več, jih ni moč grdo gledati. Toliko slasti, domišljije in iskrive igrivosti je v njih, da minusi zbledijo. Zlasti v verziji za wii U, ki uporablja dotikabilni gamepad, in oni za PC, ki stane le 30 evrov. Močvirje, tudi letos si prevetreno!

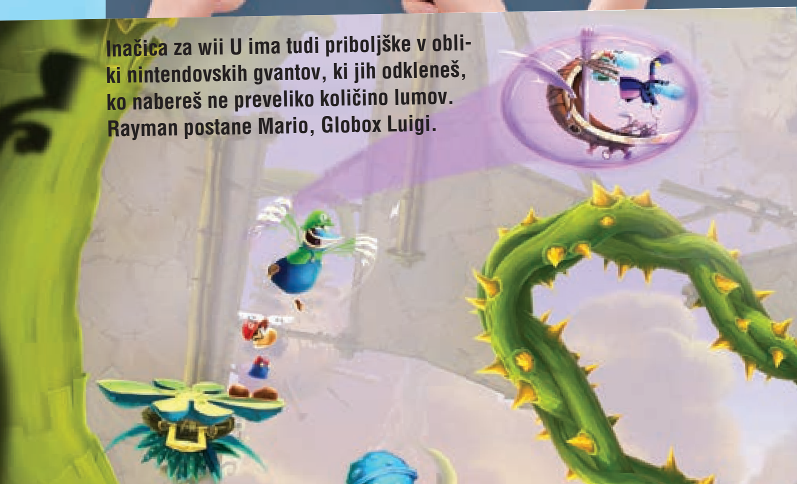
LEGENDS ZA WII U

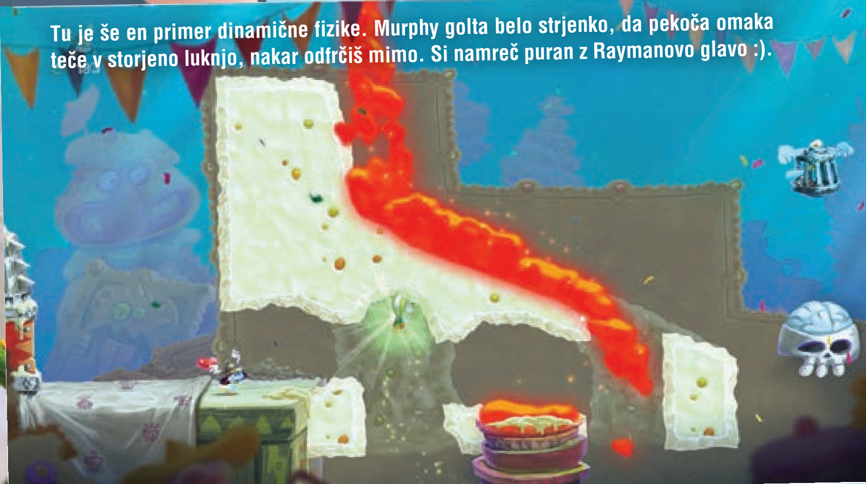
Če imaš ta luksuz, da lahko izbiraš med verzijami za PC, PS3, X360 ali vito na eni strani in ono za wii U na drugi, kupi slednjo. Je že res računalniška cenejša in različnih ocen vseeno ne bom dajal. Toda izkušnja je najboljša na novi Nintendovi konzoli, ki naj bi bila sprva ekskluzivni Raymanov dom.
Razlika je največja pri ukvarjanju s pomočnikom Murphyjem, ki odmika platforme, vrti kolesa in podobno. Na peceju in ostalih konzolah tedaj, ko se ti Murphy pridruži, še vedno nadzoruješ Raymana, vmes pa Murphyja s pritiskanjem gumba pošiljaš k opravilom, h katerim se samodejno postavlja. To pelje k občasno zahtevnim kombinacijam, ko zaporedoma bliskovito stiskaš gumbe za Raymana in onega za žabastega pribočnika. Na wiiju U pa gre Rayman sam, dočim ti prevzameš kontrolo nad Murphyjem tako, da se na gamepadovem ekrančku dotikaš vročih točk. Pri tem je manj izziva, a tudi živčnosti.
To ni edina plat, kjer je wiijeva inačica subtilno boljša. Edina nudi skupinsko večigralstvo za pet ljudi (en gamepad, štirje wiimoti), medtem ko so ostale omejene na štiri. Nadalje dobro izkoristi manjši zaslon, na katerem vidiš rezultate dnevnih in tedenskih izzivov in kjer lahko takoj potapkaš lestvice. Dete, ki ti sedi v naročju, pa med tvojim raymanovskim izživljanjem na njem poka mehurčke okrog zapečatenega Murphyja. Za nameček se lahko le na wiiju U z uspehi pohvališ tako, da izide pošiljaš v Miiverse. Bolje kot na Facebooku!



***Sneti* več ne rabi uda, ko pred njim je igra luda. Žalosti in teme ni, saj ju Žarko razsvetli!**

88 **luštno poigravanje s ploščadnim receptom ✔ raziskovanje in dinamična fizika ✔ absolutno prvovrstna izvedba ✔ obilje kakovostne vsebine ✔ ubadanje z Murphyjem (izven wiija U) ✖** **Ubisoft**


Inačica za wii U ima tudi priboljške v obliki nintendovskih gvantov, ki jih odkleneš, ko namereš ne preveliko količino lumov. Rayman postane Mario, Globox Luigi.


Tu je še en primer dinamične fizike. Murphy golta belo strjenko, da pekoča omaka teče v storjeno luknjo, nakar odfrčiš mimo. Si namreč puran z Raymanovo glavo :).

Collegium

turistična agencija SKIFUN



KNOCK OUT SKI OPENING

99€

ZA ZGODNJE PRIJAVE

14.12. - 22.12.2013 ORCIERES FRANCIJA

SKI&MUSIC FESTIVAL

BIG FOOT MAMA - PERO LOVŠIN

KINGSTON - ROCK PARTYZANI

VANILLAZ - FRANKIE HEADFORS - CIRKUS JAM - DJ DEY - SATURDAY SIMON

COLLEGIUM.SI

SKIFUN.SI

The Bureau: XCOM Declassified



Redke so igre, ki bi bile na slabem glasu že leta pred izidom, a Declassifiedu se je pripetilo točno to. XCOM je namreč strateška serija, zato je javnost križem pogledala, ko so pred tremi leti napovedali streljanko. Tudi zato, ker ni prvič, da je blagovnaznamka skušal zamenjati žanr, recimo z Alliance in Enofrcerjem, pa sta bila oba mlačno sprejeta.
Pravice so zdaj v rokah podjetja Take2, ki je lani s skupino Firaxis uspešno ponovno zagnal franšizo z vsem, kar smo od nje pričakovali: grajenjem baze, poteznim bojem in hologramom Zemlje, po katerem spremljaš aktivnost malih zelenih. Trud ni bil zaman, o čemer priča ocena 85 v Jokerju 232. Je zdaj končno pravi trenutek, da XCOM ponudi drugačno igralsko izkušnjo?

Mad Men

The Bureau s strateškimi XCOMi nima veliko skupnega. Ne dogaja se v bližnji prihodnosti, marveč v Ameriki zgodnjih šestdesetih let. To je bil čas atomskih družin, strahu pred napadom komunistov in pravih dedcev, ki so nosili klobuke ter kadili kot Turki. Kdor gleda serijo Oglaševalci, ve, o čem govorim. Prav tako vsak, ki je preigral katerega od Falloutov.
Eden od teh stasitih mož je agent Centralne obveščevalne agencije William Carter, ki mora dostaviti kovček s skrivnim artefaktom v še bolj skrivno vojaško oporišče. Medtem ko čaka na predajo, ga napadejo in kovček raznese, nakar se pod sovražnim ognjem znajde vsa baza. Toda napadalci niso Sovjeti, marveč bitja iz vesolja, katerih tehnologija je stoletje pred našo. Ko se Carter ove, ne okoliši, temveč pograbi pokalico in se začne iz tretje osebe prebijati iz pasti. Spotoma pobere še nekaj agentov in si ustvari bojno skupino.

Pozdravljen, VATS

Biro je taktična, od zadaj gledana strelska igra, v kateri vodiš tri agente. Carterja nadzoruješ neposredno in v realnem času, dočim sotrpinoma poveljuješ v komandnem modusu, ki je nekakšen hibrid med sistemom VATS v Falloutu 3 in aktivnim premorom v Mass Effectih. Ko stisneš preslednico, se dogajanje upočasni, sovražniki se kontrastno obarvajo in prikaže se meni z ukazi. Sotrpinoma tedaj pokažeš, kam naj se premakneta in po kateri tarči naj užgeta, oziroma jima zapoveš, naj izvedeta poseben napad. Ta ekran nudi še dodatne informacije, recimo verjetnost, da bo vesoljec utrpel poškodbe, njegovo življenjsko črto in morebitne ščite. Ko si z ukazi zadovoljen, čas pospešiš in naprej polniš zelence z vročim svincem, kot bi jih v običajni rešetalki.
Za razliko od Mass Effecta soborca nimata dosti avtonomije. Znata ti slediti, se skriti in streljati v luft, vse drugo je odvisno od tvojih ukazov. Tako hitro ugotoviš, da je ključ do rešitve pametna razpostavitev trojice po terenu, da eden od njih pride do čistega strela, medtem ko druga vlečeta nase sovražni ogenj. S tem The Bureau zvito premleva smisel osnovne taktične serije. Ker pa se situacija spreminja iz sekunde v sekundo, je treba sproti prilagajati položaje. Celo najboljši načrt gre hitro v franže, nakar brezglavo bežiš pred laserskimi izstrelki in skušaš oživiti kamerada ali upaš, da bo on prišel do tebe, ko obležiš. Boj je zato dinamičen, uživaški in ubira pravo mero med streljanjem in strategijo. Enega ni brez drugega.



Stopnje so oblikovane okusno, barvito in z obilico podrobnosti. Tako se sprva niti ne zaveš, kako premočrtne so v resnici. Nekaj več odprtosti ne bi škodilo.



Birojev ukazovalni modus je strašno podoben Vault-Tec Assisted Targeting Systemu iz Fallouta. Dogajanje se upočasni, ob naciljani tarči pa je prikazana verjetnost zadetka.


Vesoljci na Zemljo tokrat niso prileteli z letečimi krožniki, marveč uporabljajo velika dimenzijska vrata. Carter in ekipa so očarani.



V ukazovalnem načinu poleg ciljanja določaš premike soborcev in specialke. Izdaš lahko več komand naenkrat, agenta pa jih izvajata lepo po vrsti.

Baza, moj dom

Po eksplozivnem začetku se znajdeš v novi bazi, še bolj skrivni od uničene. Direktor projekta je že nekaj časa sumil, da so med nami nezemljani, in prav tu preživeli pričnejo kovati povračilne ukrepe proti njim ter si nadenejo ime XCOM. Tako dobiš nekaj vpogleda v izročilo niza.

Po oporišču se v miru sprehajaš, govoriš s pomembnejšimi člani ekipe ter tako razkrivaš ozadje zgodbe. Sistem dialogov je brez sramu skopiran iz Mass Effecta, glede na izbrane opcije pa se spreminja Carterjev odnos z ostalimi akterji. Na tebi je, ali te bodo videli kot zadirčnega prepirljivca in pijanca ali pa te posel nemara spreminja v junaka, ki je ostalim za zgled. Kot posledica pogovorov se odklenejo stranske naloge.

Sredi baze je nadzorni center, kjer na karti ZDA spremljaš novice o vesoljski invaziji in izbiraš misije. Te so treh vrst. Glavne napredujejo zgodbo, stranske jo širijo, so pa še take, ki se jih sam ne udeležiš, marveč nanje le pošlješ druge agente. Po uspehu ti za nagrado ponavadi prinesejo kako nadgradnjo nahrbtnika, ki krepi statistike.

V istem vmesniku najemaš delovno silo. Borci poznajo štiri poklice. Komandos je spočetka temelj udarne sile, ki se posebej izkaže proti oklepljenim nestvorom. Ostrostrelec je smrtonosen, a počasen. Tehnik zna postavljati mine in laserske stolpiče, dočim zdravilec vso druščino naredi bolj odporno, žal pa ni zares uporaben. Podobno so razočaranje enolična orožja, ki jih nosijo. Pričneš z dvema pištolama, šibrovko, jurišno in ostrostrelko puško, nakar jih nadgradiš z laserskimi in plazemskimi ekvivalenti. Sliši se vznemirljivo, a je vse prej ko to. Z vsemi krepelci lahko rokuje le Carter, tako kot zmore samo on lučati granate. Ostali tega v šoli niso jemali in se držijo privzetega tipa orožja.

Bojne izkušnje na vseh akcijah agentom višajo čin, z vsako pridobljeno stopnjo pa se jim odklene nova sposobnost. Enako na moči pridobiva Carter, ki dviga sovražnike v zrak, prikliče robotke, ki sekajo po tujcih ali zdravijo, in celo prevzame miselni nadzor nad kakim vesoljcem. Le od kod mu te sposobnosti ...

***Quattro** na vesoljce tokrat ne gleda zviška, ampak se z njimi pomeri mano à mano.*

71 solidno izveden taktični boj ✔ vzdušna okolica ✔ lepo prepletena akcijski in zgodbovni del ✔ predolge naloge, ki jih je premalo ✖ hodniške stopnje ✖ enolična orožja ✖ robatost ✖ 2K Games

Povesoljenje Zemlje

Baza, v kateri se ves čas nekaj dogaja, izdatno pripomore k vzdušju. Ko se odpraviš na nalogo, ni sprva nič drugače, saj so prizorišča lepa in podrobna. Po zapuščeni kmetiji skaklja divjad, univerzitetno mestece je polno okuženih prebivalcev, ki tavajo v polsnu, in dlje kot igraš, več je alienske arhitekture.

Tako sprva sploh ne opaziš, kako premočrtne, prav hodniške so stopnje. Sicer obstaja nekaj stranpoti in včasih od nekod skoči grdavž, kjer ga ne pričakuješ. A zvečine ti je jasno, kdaj se moraš pripraviti na boj in kdaj lahko brkljaš naokrog. Nikakor ne bi škodila kaka arena, ki bi jo prosto raziskoval. Če zaradi drugega ne, zato, ker so tračnice, po katerih potekajo glavne naloge, vse prej kot kratke. Tipično potrebuješ slabo uro, da se prebiješ od začetka do konca misije. Stranske so približno polovico krajše. V navezi z dejstvom, da ni ročnega shranjevanja položaja, marveč se pozicija posname samodejno na vnaprej določenih točkah, zna biti zalogaj obsežen. K sreči misije ni treba ponavljati od začetka, če si primoran špil zapustiti, temveč se naloži zadnja kontrolna točka. Te so razpostavljene precej gosto, a dostikrat butasto in moraš zato, da streljaš naprej, prej poslušati pet minut dialoga. Pospešiš ga lahko, preskočiš pa ne.

Tole je pa težko

Nad tem ne bi vihal nosu, če Bureau ne bi imel grde lastnosti: smrti agentskih pomočnikov so dokončne. Ko spremljevalec pade pod streli, imaš nekaj časa, da ga oživiš oziroma to ukažeš soborcu, sicer gre rakom žvižgat. Nakar imaš v dvoje ali sam bore malo možnosti, da nalogo uspešno zaključiš. To je posebej boleče, če je poba nabildan do kraja po tvojih željah, nakar si ga prisiljen nadomestiti z začetnikom. Če ti eden od sopotnikov torej omaga, raje storiš samomor in pričneš z zadnje posnete pozicije, navkljub temu, da naletiš na zaboje, kjer zamenjaš opremo ali agenta. Čas, ki ti je na voljo za oživitev nesrečnika, je odvisen od težavnostne stopnje.

Teh je pet in nič naj ti ne bo nerodno, če boš občasno živčen že na privzeti drugi. Peta je očitno namenjena taktičnim genijem ali mazohistom, kajti vesoljci te tam dobesedno zasipavajo z granatami, psioniki obsedajo tvoje agente izven dometa, snajperji pa pokajo kar skozi stene. Raje ne pomislim, kakšen pokol naredijo oklepljene enote, kot so velikanski muton, v štirinožnega robota vgrajeni sektoid ali njihova bojna ladja. Poleg tega na višjih težavnostih agentov ob prej omenjenih zabojih ne moreš več menjati. Skratka, ni ga junaka, ki bi rekel, da je špil prelahek.

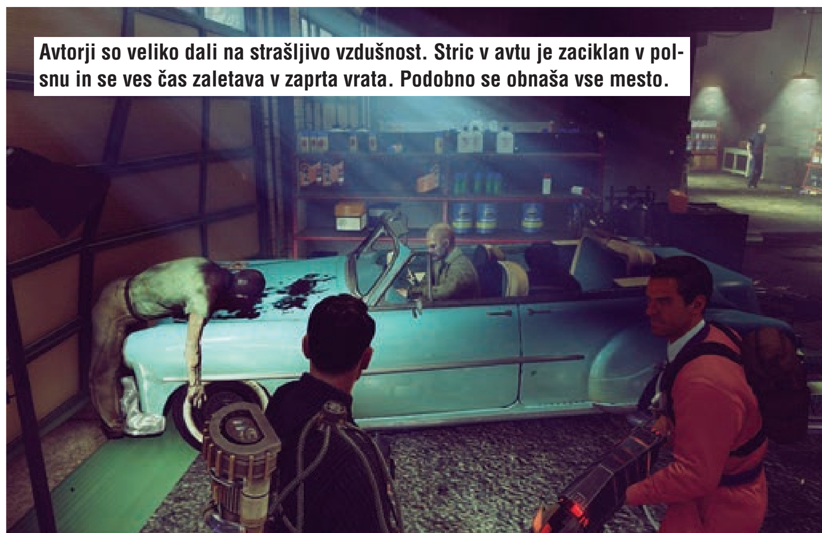
Do konca se prebiješ v petnajstih do dvajsetih urah. Sliši se dovolj, a se ti zdi malo, saj so posamezne naloge dolge. Učinek bi bil boljši, če bi jih bilo več, a primerno krajših. Tako te kar malo preseneti, da že nekje v peti odfrčiš na domači planet nezemljanov in pričakuješ srečen konec. Ne dobiš ga še, se pa zgodba tedaj korenito zasuka in pripelje do štirih možnih, a med sabo nadvse podobnih zaključkov.

Aja, tako bi morali narediti

The Bureau je zanimiv špil, ki pa se mu pozna, da so ga sprva zastavili konkretno drugače. 2K Marin (bivši Irrational Games, avtorji izvirnega Bioshocka) so priznali, da so med izdelavo imeli obilo težav. Še več, taktični pristop z upočasnjeno akcijo in ukazovalnim menijem so vnesli zelo pozno v razvoju. Zato marsikaj deluje robato, nekateri dialogi so izven konteksta in dizajn stopenj bi ponekod bolj ustrezal klasični streljanki tipa Gears of War. Je pa treba priznati, da je srčika solidna, in želel bi si videti še kak naslov, izveden na isti način. Nemara ga celo bom.



Večino sovražne sile tvorijo pešaki – zasužnjeni sektoidi in outsiderji. Občasno naletiš na veliko enoto, kot je tale oklepljena samohodka.


Avtorji so veliko dali na strašljivo vzdušnost. Stric v avtu je zaciklan v polsnu in se ves čas zaletava v zaprta vrata. Podobno se obnaša vse mesto.


Europa Universalis 4 je tako imenovana 'grand strategy' igra v renesančnem obdobju. Kot nalašč je za tiste, ki se zgodovino raje učijo iz iger kot knjig.

Europa Universalis IV

September je letos mesec Total Wara, kajti računalniški strategi so si okoli izida Rome 2 organizirali letni dopust ali ravno tedaj nenadoma zboleli. Ker bo v na sosednjih straneh opisanega behemota usmerjena večina medijskih žarometov, je toliko pomembneje, da jih nekaj na silo obrnem in uperim še v novega člana prav tako častitljivega rodu strategij, Paradoxovega niza Europa Universalis.
Naslova na bežni pogled tekmujeta v boju za naklonjenost, saj sta oba strategiji, kjer upravljaš zgodovinsko nacijo na poti do nadvlade. A kjer Totalna vojna pozira z bojišči, polnimi vojaških formacij, je Europa bolj za tiste, ki dobijo mehka kolena ob pojmih, kot sta Praška defenestracija in Bostonska čajanka. Tiste, ki se raje kot s kvadratastimi skupinami suličarjev ukvarjajo z natančno optimizacijo državne birokracije in špegajo k monarhu v spalnico, da ne bi zaplodil preveč pankrtov in škodoval svojemu ugledu. Ki sošolcem ali sodelavcem razlagajo, kako so s Perzijci Benetkam sunili vso trgovino. In ki gredo med igro spontano brat Wikipedijo.

Nedrja imperijev

Navdušenje nad zgodovino ni obvezno. Pomaga pa, saj Europa Universalis ne skuša privlačiti z videzom, marveč z globino in prikazom zgodnjega novega veka. Tedanje verske pogrome, kolonizacijo in ostale dogodke spremljaš na realnočasovni karti sveta, obdani z bližnjicami do menijev in barvitimi opozorili, da so se zbrali uporniki. Ustaviš čas, po zemljevidu v problematično provinco pošlješ animirane figurice vojsk, da jih razčetverijo. Poženeš uro in počakaš, da soldatje opravijo umazani posel. Za epilog sprožiš dejavni premor, odpreš prvi meni in malce znižaš davke, da ne bo takoj spet vroče. Odpreš drugo okence in z administrativnim znanjem vladarja ter svetovalcev okrepiš stabilnost vse države. A nekaj te še žuli. Kaj, če je upore pomagal zanetiti tekmec iz soseščine? Bohemiji ni bilo všeč, da smo v Brandenburg priženili od vladarja tamalo, papeškemu sedežu tudi ne, da smo po novem protestanti ...
V kolesje naroda in sveta kukaš skozi podokna in zidove teksta. To zna začetnike pognati v dir kot čarovnice v beg pred inkvizicijo. Toda Paradoxovci v dostopnost pri vsakem novem naslovu vložijo več truda. Glede štirice res ni moč reči, da je neprijazna. Podatki so na logičnih in vidnih mestih. Trije uvajalni vodiči sicer povedo le osnove za skok v prvo igro, a pri te sorte špilih pač vselej potrebuješ nekaj otroške radovednosti. Prav vsak, še tako obroben podatek pozna pojavno okence z razlago, kaj pomeni, občasno pa celo namig, kaj storiti, da rdeče številke spremenimo v zelene. Če imaš vsaj malo potrpežljivosti in sposobnosti branja majhnih črk brez lupe, z odpiranjem duri v Europo Universalis 4 ne bo problemov.

Nove in stare zemlje

Trojko si lahko najbolj zgodaj pričel s padcem Konstantinopla v roke Turkom leta 1453, štirica pa gre še malo nazaj v preteklost, v zadnje vzdihljaje Stoletne vojne. Se pravi v leto 1444, neposredno po osmanski zmagi pri Varni. Med njim in Napoleonovo smrtjo 1823, ko se kampanja zaključi, je 381 let, v katerih se greš meddržavno komunikacijo s topovi, grožnjami in podkupovanji. Na koncu igra sešteje točke in reče denimo: "Prusi dobijo odlično, Francozi prav dobro, Švedi zadostno." Ko bi bilo v realnosti tako enostavno ...
Izbrati je moč tudi šest kasnejših pričetkov, je pa tak svetovni peskovnik edini igralni način, tako da ločenih scenarijev ni. In jih v bistvu ne potrebuješ.
Taki omejeni zadatki ne bi sodili semkaj, kajti srž je igranje z vsem svetom oziroma proti njemu. Izbereš si lahko katerokoli od več kot 250 držav iz tistega obdobja, s pristnimi zgodovinskimi voditelji vred. Če se počutiš pogumnega, skušaš z Azteki namlatiti konkvistadorje in sam 'odkriti novi svet' na Iberskem polotoku. V nasprotnem primeru z imperiji nosiš domorodcem bolezni. Izbira manjših držav je primernejša za izkušene, saj tam napredek teče počasneje.
Prav tako imej v mislih, da so se avtorji podatkovno precej bolj posvetili evropskim nacijam, ki imajo več resničnih mož in dogodkov. V Španiji se ti za raziskovalca javi Krištof Kolumb, na Švedskem je sredi 17. stoletja na oblasti Gustav Adolf, v Balučistanu pa Malik Kumbar Kambarani. Gotovo ga poznaš.

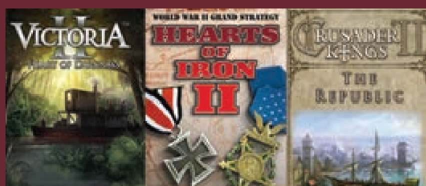
Komet na nebu!

Poseben hakeljc svobodnjaških iger je način, na katerega igralca uzdajo, da ne počne preveč čudnih reči. Nemalokrat ti v goltanec porinejo zgodovinske dogodke, četudi si svet pripeljal do točke, ko je nemogoče, da bi se zgodili. V EU4 se tak pripetljaj sproži, ko je zadoščeno spisku pogojev. Tako se kratkoživa Italijanska kraljevina, nastala med Napoleonovimi osvajanji, ne oblikuje, če nizkoraslega generala ustaviš že na domačem pragu.
A četudi naj bi Paradox v pristop vložil veliko dela in je ena glavnih novosti štirice, jih čaka še veliko piljenja. Posebno zgodovinski kmečki upori znajo biti hudo nadležni, ker se ti zgodijo tudi, če imaš državno stabilnost na tako visoki ravni, da je ne bi mogel zamajati niti osmanski vpad. Višek so pa itak videvanja kometov, ki se vračajo iz predhodnika in so enako moteča. Ob njih se ljudje podelajo v hlače in začno žebrati zdravamarije, kar spodnese državno stabilnost, ti pa lahko zgolj škripaš z zobmi.


Ob približanju preseneti grafična podoba s solidnimi animacijami vojščakov in lepim videzom pokrajine. Žal takega pogleda nikdar ne uporabljaš.

PARADOXOVA RODBINA

Europa Universalis je le ena od zgodovinskih serij hiše iz Stockholma. Morda najdeš kaj zase še med ostalimi.



Victoria se začne tam, kjer se Europa konča: ob nastopu industrijske dobe. Namesto cerkva gradiš železnice in namesto zvenketa sabelj poslušaš puške. Slovi pa po res zagamani količini razpredelnic. Od dveh naslovov v njej si obvezno izberi dvojko, ker bo enica začetnika gladko umorila.

Crusader Kings je za ljubitelje Game of Thrones, saj daje največjo težo srednjeveškim vladarskim rodbinam. Možje in žene imajo že kar frpjske statistike, modus operandi pa so spletke, prisilne priženitve in podobne družinske umazanije. Tudi tu je drugi del priporočljivejši.

Hearts of Iron je najboljša izbira za navdušenega vojskovodjo, saj je osrediščena okrog upravljanja oklepnomehaniziranih divizij, dočim je ekonomija oklеščena na minimum. Za razliko od ostalih naslovov je postavljena v drugo svetovno vojno. Kljub temu, da obstajajo trije deli, začni z drugim. V HoI3 je naprednejše le vojskovanje, pri skoraj vsem ostalem so ga pokronali.



Obstaja še nekaj samostojnih iger, kot sta samurajski **Sengoku** in rimska **Europa Universalis: Rome**. A proslavila se ni ne ena, ne druga.

Tretja noviteta poleg dogodkov in dodelanega vmesnika v štirici je prenovljeno trgovanje. Sistem je presenetljivo intuitiven in podoben resničnosti. Dobrine potujejo med glavnimi trgovskimi centri. Tu pridejo na vrsto tvoji trgovci: lahko jih bodisi pošlješ v tuje središče odščipnit košček zaslužka ali pa skušaš tok preusmeriti na domača mesta. To je teže, a iztržiš več. Eden od delov igre, ki jih velja čimprej zaobvladati, najbolje s spletnimi vodiči.

Modra kri

Trgovci so le ena vrsta likov, ki jih pošiljaš na vse strani sveta in z njimi širiš vpliv. Ob strani jim stojijo diplomati in misijonarji, pa raziskovalci daljnih dežel ter kolonizatorji, ki jih pošlješ v Mali po zlato. Poznala jih je že trojka, a tu so občutno izboljšani, saj je delo z njimi bolj avtomatizirano in je klikanja zato manj. Še ena sorta pribočnikov so svetovalci, med njimi na primer Leonardo da Vinci, ki izboljšajo vladarjeve diplomatske, upravne in vojaške vrline.



Kolonije nimajo več 3D-pokuka v naselbino kot v trojki, a je bil itak nepotreben. Ostajajo pa nenadni vpadi domorodcev, ki ti vse pokoljejo.

Slednje tri so v EU4 postale ključna surovina za razvoj države. Z njimi gradiš stavbe v posameznih provincah, spreminjaš uradno religijo in ženeš znanstveni ter tehnološki napredek. Ta je razdeljen na tehnologije, kot je mušketa, in ideje, v katere je združeno vse znanje, od pomorske navigacije do kvadratastih pehotnih formacij. Možnih skupkov idej je petnajst, toda izbereš jih lahko zgolj osem, s čimer državo pelješ bodisi v osvajalske, bodisi bolj miroljubne vode. Preko tega pristopa se vladarjeva (nes)pamet neposredno preliva v blaginjo ali draginjo, zato je presneto pomembno, kakšen patron sedi na prestolu. Ko ti sposoben možakar premine in ga nasledi sin, ki ne ve natančno, kako držati pero, se prav milo zjočeš. Je pa to skoroda višek rodbinskega čaranja. Če hočeš like z bolj raznolikimi veščinami in družinskim drevesom, se ozri za Crusader Kings 2.

Če te ne ubogajo ...

"Vojna je nadaljevanje diplomacije z drugimi sredstvi," je svojčas dejal Carl von Clausewitz in evropski velmožje se tega rekla tesno oklepajo. A vojskovanje v tej seriji nikoli ni bilo podrobneje razdelano. Imaš le tri vrste vojaštva: pehoto, konjenico in topništvo. Najboljši recept je na en armadni kupček nabasati skupaj čimveč soldatov v približno enakem razmerju, saj najbolj odloča številčnost.

Več časa kot boju namenjaš dogajanju v ozadju, kot je iskanje izgovorov za napoved vojne (casus belli), ne da pri tem razhudiš okoliške države. Štirica ima zelo izboljšane odzive: ob agresiji te ne bodo kar naenkrat gledali grdo vsi od Jemna dalje, marveč se proti tebi začno oblikovati koalicije. V bistvu najlepša novost. Zaradi tega je razloček med puščavništvom in večigralstvom vse manj oprijemljiv. Itak igraš enako igro, le da so na čelu do 31 drugih držav živi soigralci. Ti lahko zdaj vskočijo kadarkoli, za kar gre zasluga Steamu, ki je Europin novi omrežni temelj. Izkušnja je glede na predhodnike občutno boljša, saj so nenadni padci z linije preteklost. Ima pa multi še probleme z desinhronizacijo.

Preden vprašaš: hrošči v EU4 ne gomazijo, slabemu slovesu Švedov navkljub. Paradox je zadnja leta kvaliteto svojih naslovov dvignil na novo raven. Še malo, pa bodo tovrstni štosi na njihov račun brez teže. Za Europo Universalis IV zato mirne duše povem, da si jo omisli, naj si začetnik ali ne. Ne bo ti žal.

***Aggressor** sprevidi, da je biti zrejeni renesančni monarh mala mal'ca. Samo pojavnim okencem z navodili slediš, pa si na konju.*

87

globina in veličina ✔ pristno vzdušje ✔ priljuden vmesnik ✔ kup elegantnih izboljšav ✔ nekaj nelogičnih dogodkov ✖ par hroščev v večigralstvu ✖

Paradox Interactive



Ker smo v obdobju vzpona Stare celine, v azijskih in afriških državah potrošiš več točk za kupovanje raziskav. Le Osmani so na boljšem.

Face Noir

Za kateri žanr bo šlo v tej avanturi, je jasno že iz naslova. Tudi ostali elementi brez omahovanja zapletejo v dežju noira, ki ga v igrah ne srečujemo pogosto (o slogu noir glej članek Priče svinjanja v Jokerju 214, id 8734 na stranki). Italijanska skupinica Mad Orange je svoj prvenec umestila v New York sredi tridesetih let prejšnjega stoletja. Kot se za črnikasto detektivko spodobi, je glavni junak zasebni preiskovalec, ki se jeguljasto smuka po mračnem svetu alkohola, moralne oporečnosti in kriminala. Jack del Nero sprejme primer pastorke, ki je neupravičeno prisesana na očimov račun. Razvajena smrklja pa je le uvod v večjo zgodbo širom časa in prostora. Štorija seveda oplazi preteklost glavnega lika, kakor je v noiru navada.

Svet senc

Barvna paleta je jesenska z redkimi kriki rdečega neona, v ozadju pa gode saksofonski džez. Temu ustrezno je Jack tipski protagonist: zapit, sarkastičen, iz ure v uro bolj potolčen in poln modric. A hkrati ta nekdanji policist pokaže trden značaj, ko mu štorija na pot poleg trupel sipa vseh sort izzive in preizkušnje.

Skozi življenje se mu ne mudi, zato po ulicah ne teka, marveč se sprehaja z lagodnostjo, ki jo z druge strani monitorja težko razumeš. Ker je Veliko jabolko preveč prostrano za pešačenje, za stvar pridobi taksista Chona. Ceste ju vodijo od pristanišča do muzeja in ilegalnih beznic, posejanih po deževnem mestu. Kitajček je sprva zabaven, vendar bi bil dolgoročno primernejši zemljevid za teleportiranje. Tudi zato, ker se je treba za vsak telefonski klic vrniti v pisarno, saj med vojnama še niso nosili mobilnikov in ostale pametne navlake. Takisto so fotografije razvijali na roko, v temnicah in ob rdečih lučeh, ki so jih v nuji sunili kar iz bordela!

Igralni kalup se trdno oklepa miške za kazanje in klikanje. V občasnih približanih prizorih je s potegi moč odpreti vrata ali vrteti številčnico, kar spominja na geste iz Penumbre. Navrgli so še šopek klasičnih ugank, kot je sestavljanje otroške lutke, razvozlavanje kriptiranih sporočil, ukvarjanje z električnimi vezji in vlamljanje ključavnic z vitrihom. Te puzle so enostavne, kar pa ne velja za širši svet pobiranja in uporabe predmetov. Face Noir je namreč vkopan v nujnost prečesavanja okolice in lova na piksle. Jack v žepe ne jemlje kar vsega po spisku, temveč si okolico najprej ogleda. Da pri tem razpreda in poglablja vzdušje, ni problematično. Težava je v tem, da očitno koristne reči sprva zavrača in jih pobira šele naknadno, glede na potrebe. O morebitni multipli rabi ali ustvarjalnosti noče slišati ničesar. Za igralca to ne pomeni nič dobrega, saj mora zamudno vtikati nos v vsako luknjo, včasih večkrat v isto. Zrn je med plevelom malo, kajti povsod se tare nekoristnih smetnjakov, plakatov in ostalih ambientalnih okraskov, ki jih zaradi okorelosti pustolovskega modela ne smeš prezreti. Zato volja do raziskovanja že zgodaj zamre.

Na podoben način je zamišljeno pogovarjanje s pričami in drugimi ljudmi, od gangsterjev do bodočih starlet. Vsakogar je treba drezati do onemoglosti, da aktiviraš nevidna stikala in se ti nekje drugje odpre pot naprej. Prizorišča so sicer načrtno omejena, toda mreža sprožilnih dogodkov ne pusti dobrega vtisa. Namesto svobode z nevsiljivim vodenjem trkaš ob nevidne zidove in se ob tem čudiš nedoslednostim, kot je domala prosto sprehajanje po policijski postaji in brskanje po arhivu.

Brez dežnika

Face Noir, ki ga je moč za polovičnih 20 evrov dobiti tako v škatelni obliki kot na spletišču GamersGate.com, teče počasi in se z lenim cinizmom vleče iz ene scene v drugo. Celostni vtis je ceni primeren, sploh ker so vmesne sekvence le niz statičnih ilustracij z govorjenimi komentarji. Akcijski kosci izkušnje ga ne razmigajo, saj gre le za nedomišljeno skrivanje v sencah. Z zgodbo so se italijanski avtorji sicer potrudili in ustvarili šopek likov, pri katerih slikajo različne odtenke sivine, tako značilne za noir. Tudi angleški prevod in sinhronizacija sta v redu, zlasti glede na italijansko poreklo. Vendar to ni dovolj, da bi bil špil vreden desetih ur povprečnega navdušenca nad pustolovščinami. Njegova najmočnejša stran je pristna ljubezen avtorjev do žanra, ki so se mu res poklonili po vseh pravilih ne oziraje na staromodnost. Zato bo publiko našel predvsem pri enako mislečih, kajti končni izdelek ni toliko slab, kot je naporen. Štorija pa ni dokončana in meri na nadaljevanje, kjer si poleg spodobnega zaključka želimo tudi izboljšano igralno plat. V nedogled se izključno na krilih črnega zanosa pač ne bo dalo jadrati.

Navi se poči za šank in prešteje kovance. Ravno dovolj za led brez viskija.

61

noir leze iz vseh por ✔
Jackova socialna mreža ✔
sprožilni dogodki ✖
dolgočasno prečesavanje ✖

Mad Orange / Phoenix Online Studios



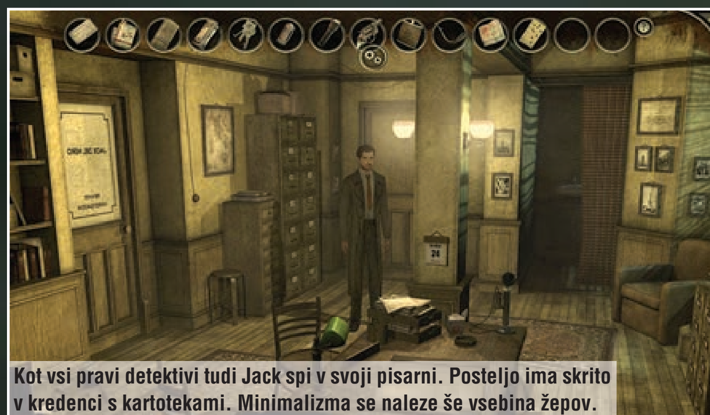
Točajka je Jackov komplicirani srčni interes. A čeprav ima Greta korenine na Nizozemskem, se v njeni beznici ob večerih ne prižgejo rdeče luči.



Spodbudne barve so tako redke, da je toplina ilegalne krčme pravo olajšanje. Le življenja je v njej premalo. Obljubljene plesalke ni od nikoder.



Lutko zložiš po navodilih s slike. Naloga je enostavna, a Jack ni zadovoljen s površnostjo. Zato se moraš potruditi in kosce lepo poravnati.



Kot vsi pravi detektivi tudi Jack spi v svoji pisarni. Posteljo ima skrito v kredenci s kartotekami. Minimalizma se naleze še vsebina žepov.

Igra bi potrebovala redukcijo aktivnih mest in preurejen pobiralni sistem. Kaj pomaga osvetlitev vročih točk, če so te nagnetene čez vsako mero?





V špilu tenko piskaš brez pomoči roparskih kompanjonov. Kakih trideset sekund imajo, da te zakrpajo in preprečijo, da bi te zajeli možiclji v modrem.



Pri bežanju sta kritje pajdašev in dobra organizacija ključnega pomena. Policijska in druga ustavljena vozila nudijo zavetje tako tebi kot nasprotnikom.





Payday 2

Holivudska formula za izvedbo ropa banke je ponarodela. V ozadju je skoraj vedno nek vplivnež, ki najame tolpo kolikor-toliko izkušenih profesionalnih kriminalcev. Sledi predogled lokacije v civilu, priprava načrta in izvedba. Včasih jo kak talec skupi, kdaj drugič se zalomi pri vrtanju v sef, tretjič nekdo od zlikovcev ne preživi izmenjave svinca z dreki v modrem. Da lahko gre v tem poslu marsikaj narobe, je pokazal že Payday: The Heist. V dvojki je roparskih spremenljivk tolikanj več.

Lopovska maškerada

Smisel igranja je točno to, kar si kot nepoznavalec prvenca bržkone predstavljaš. Na prvoosebno ropanje se podaš s tremi pajdaši, ki so lahko računalniški ali živi. Oboji se lahko prek portala Crime.net v igri pridružujejo lopovskim odpravam, ki na osrednji mestni karti vzhajajo kot gobe po dežju. Razlikujejo se po težavnosti, denarnem izkupičku in tipu zadane naloge. V enem 'heistu' mora druščina vdreti v trezor banke, v drugem v torbe pohopsati dragocenosti iz zlatarne ali diskača za puvače. V tretjem je na sporedu povzročitev gmotne škode v veleblagovnici, v četrtem prevoz in varovanje opojnih substanc. Pri tem nekateri ropi trajajo več dni oziroma se odvijejo v več fazah. Uspešen pobeg s kombijem lahko policisti denimo prekinejo s postavitvijo zasede in že se znajdeš sredi vzdušnega pouličnega bežanja in srditega pokanja, ki se ga ne bi sramoval režiser Michael Mann. Roparskih lokacij je slab ducat, različnih situacij pa bistveno več, saj se špil trudi s premetavanjem elementov. V bankah se recimo spreminja postavitev varnostnih kamer, trezorja in paznikov, variabilna pa je tudi točka pobega. Nasploh je faktorjev toliko, da je izvedba popolnega ropa, se pravi takega, kjer na prizorišče ne uletijo miličniki, SWATovci, snajperisti in ostali specialci, izredno težka. Alarm lahko sproži panični uslužbenec, naključen civilist, ki te zapazi med nadevanjem maske, ali varnostnik. Tak, ki postane sumničav, ko se oglasiš na walkie-talkie kolega, ki si ga ravnokar onesposobil s tihim strelom v tilnik. Tehtnico sebi v prid nagneš tako, da si pred začetkom akcije s hekerskim posegom v videonadzor ogledaš stanje znotraj danega objekta. Ali denimo s strateško namestitvijo torbe z rezervno municijo in paketki prve pomoči. Če si svojega zlikovca s stopenjskim napredovanjem in vlaganjem izkušenjskih točk razvil v vodjo, komandosa, tehnika ali tiholaznika, moreš svojim sodelavcem pomagati tudi potem, ko te obkolijo in nate brutalno pritisnejo možje postave. Na voljo je moč nastaviti eksplozivna telesa, okna zastreti z lesenimi deskami, talce izmenjati za nesrečnega oziroma nespretnega kompanjona, ki so ga policisti onesposobili in (začasno) aretirali. In še kaj bi se našlo, saj je veščin, kot je tista, ki pripomore k hitrejšemu vrtanju v depoje, nebroj. Skoraj toliko kot je različnih orožij, izboljšav zanje, zaščitnih jopičev, mask in drugih priboljškov, ki si jih v trgovini privoščiš z roparskim zaslužkom.

V banko in spet nazaj

Zlikovskih možnosti je torej na pretek, dočim so strelske osnove solidne, če že ne prelomne ali hudo napredne. Užitek je tako v veliki meri odvisen od tega, na kako sposobne in sodelovanja željne spletne pajdaše naletiš. Solerji, ki se požvižgajo na basanje in prenašanje težkih vreč z denarjem, ter se ne zmenijo za zdravniške pomoči potrebne sotrpine, ostalim igralcem hitro pokvarijo izkušnjo. Po drugi strani so odprave, ki terjajo trideset in več minut napetega obvladovanja lokacije, obstreljevanja in organiziranega bežanja, v pravi druščini res nekaj posebnega. Na daljši rok se v oklepu špila prikaže marsikatera razpoka. O umetni pameti sodelavcev, ki se ti pridužijo v enoigralskem načinu, je brez zveze izgubljati besede, saj so pocarji brez primere. Streljanje jim gre dobro od rok, da bi ti priskočili na pomoč pri ostalih opravilih, pa ni govora. Nič posebej pohvalnega ni dalje moč zapisati o kifeljcih, ki se zanašajo predvsem na huronsko, pretirano številčnost. Naslov jih proti tvojemu tatinskemu moštvu pošilja v vedno istem, predvidljivem vzorcu zaporednih valov. Ne glede na lokacijo in naravo ropa, zaradi česar se misije kljub pestrosti pristopov skoraj vedno sprevržejo v nekaj, kar spomni na znamenito pouličnо jebačino iz filma Heat. Občutek, da si vse to že počel, se pojavi po kakih desetih urah nabijanja in je nato vselej prisoten. Res škoda, da tvorci tudi v drugo niso vključili opcije igranja na strani policajev, ki bi naslov bistveno popestrila. Z obliži so radodarni, tako da upanje je. Na večje in manjše čudnosti, ki so v delu posledica skromnega razvojnega proračuna, naletiš tudi drugod. Osnovna animacija talcev in sploh vseh likov, ki se občasno nerodno zaletavajo ob ovire, prehajajo skozi neprehodne gradnike okolice in so često zmedeni kot kure, ne pripomore k vzdušju. Kakor tudi ne skromno oblikovane notranjosti stavb, ki so v hecnem nasprotju ličnemu stvarstvu pod milim nebom.
Ampak v redu, Payday 2 se v splošnem izkaže za prijetno in uravnovešeno sodelovalno streljačino, ki ima v primerjavi s špartansko enko dovolj sveže vsebine, da upraviči višjo ceno. Nekaj dodatnega piljenja mu ne bi škodilo, če bi ga ustvarili s Frostbitom ali kako drugo moderno srčiko, pa bi bržkone požel bistveno več zanimanja. 30 evrov je naslov vreden, vendar ne pričakuj, da se boš z njim ukvarjal več kot mesec.

Gospodarska kriza ga ni obšla, zato se Case pospešeno uri za novo, ahem, službo.

78 **podoživljanje holivudskega lopovstva ✔ pestrost roparskih pristopov ✔ solidne osnove ✔ umetna pamet kompanjonov je butasta ✖ na daljši rok ponavljajoča ✖ razni hrošči in nedodelanosti ✖**

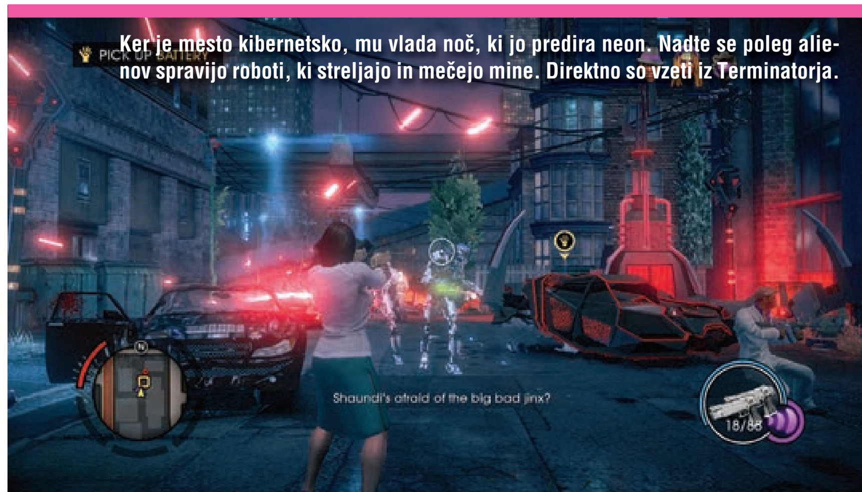
Overkill Software / 505 Games

Saints Row IV

Če so igre v osnovi namenjene pobegu od resničnosti, zakaj se jemljejo tako resno? Z lučjo ob belem dnevu moraš brskati med heroji jeklenih čeljusti in zlobnjaki, ki si želijo uničiti svet, da najdeš nasmešek in jošek. A če od drugod ne, se oboje na dve leti usuje iz vsakega novega Saints Rowa, poniglave izpeljanke Grand Theft Auta. Kar ljudem očitno dogaja, saj smo že pri cifri štiri. Ne upoštevaje kupov DLC-vsebine, kot je tista za trojko, kjer si odšel v vesolje snemat film. Hja, logično, kajti če Saints Row ne bi bil špil, bi ga nekdo pač moral posneti. Verjetno Adam Sandler.

"This sure as shit ain't Kansas!"

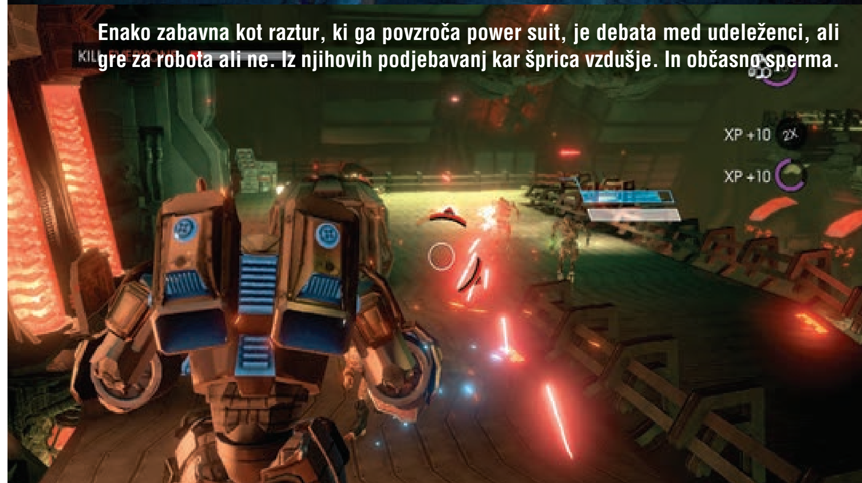
Res pa je, da je štirica nekoliko drugačna. BDSM-temnica, kjer so imeli v The Third zvodnika za razplod, in drekpumparski tovornjak, s katerim si brizgal govno širom bogatih sosesk, sta ostala v preteklosti. Novi Saints Row ne mara toliko za prduške in smrduške vice, niti za cipe na kolesu brez sedala, marveč je zaljubljen v visoko tehnologijo.
Fabula pravi, da je tolpa Saints v minulem času dosegla take proporce, da je njen vodja – ti – postal predsednik ZDA. Ker od tu pot na Zemlji ne vodi več nikamor, je treba grožnjo uvoziti. To je alienski osvajalec Zinyak, ki rad uničuje planete, zasužnjuje bitja in citira Shakespeara. Zemlje ne doleti lepa usoda, naši tolpaši pa se znajdejo v digitalnem mestu. Kar pomeni, da so v umetni resničnosti znotraj umetne resničnosti, nakar se realnost cepi še naprej, na manjše, omejene podresničnosti.
Tu notri je moč tipati maso za dobro ZF-zgodbo ... kar štirice v skladu z zmešano tradicijo prav nič ne briga. Bolj kot skušaš ob štoriji razmišljati, slabše je, ker ima toliko smisla kot običajen scenarij za oddajo Na zdravje. Najbolje jo odneseš, če odklopiš sive celice in pustiš le nadzor prstov, ko spremljaš, kako se Saintsi trudijo zavdati Zinyaku, kar jih vodi skozi nebroj čudaških nalog ter situacij. Privlačnost igre ne leži v tem, da bi te skušala o čem izobraziti ali spodbujati razmišljanje, marveč v odvodu od realnosti, ko vsrkavaš dražljaje in se megleno sprašuješ, kaj so avtorji pojedli / popili / skadili / si vbrizgali. Ziher bi pasalo.



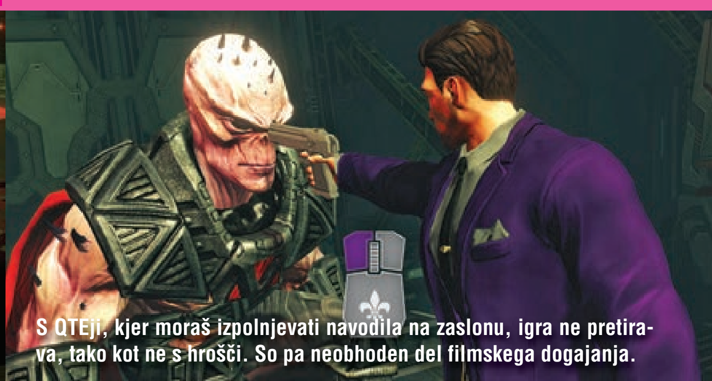
Ker je mesto kibernetsko, mu vlada noč, ki jo predira neon. Nadte se poleg alienov spravijo roboti, ki streljajo in mečejo mine. Direktno so vzeti iz Terminatorja.

"Hacking's for pussies!"

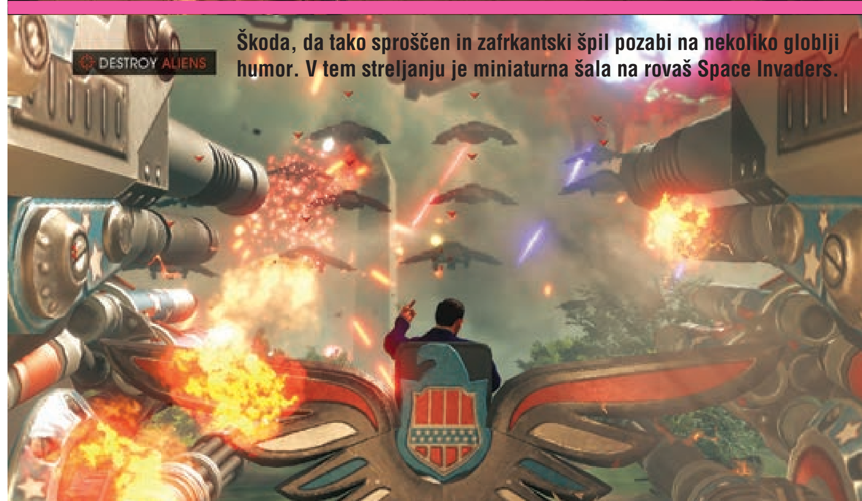
Saints Row IV se namreč strga z vajeti. Za začetek nisi levaški čefur, ki si mora že stotič pridobiti rispekt, ukrasti kola, opremiti gajbo in meko curo riniti v vsako lajdro na ponterosu, temveč polbog. Ne mine ura, ko za prevažanje po kar velikem mestu Steelport ne potrebuješ več avta, saj pičiš po cestah sto dvajset na uro, pri čemer se ljudje in prevozna sredstva kar odbijajo od tebe. (Spomni se, da obstajaš v virtualni realnosti!) To ne pomeni, da samovozov ne moreš pleniti. A kmalu po tem ne čutiš potrebe.
Nadalje ti ni treba samo streljati, marveč sovražnike zamrzuješ in kuriš z velikimi ognjenimi kroglami. Da ne omenjam zmožnosti skoka trideset metrov v zrak in nato jadranja proti tlom ter navpičnega teka po fasadah hiš in stolpnic. Pozneje se nabor supermanskih zmogljivosti le še poveča: sposoben si sprožanja potresov, udarca v tla z nebes in telekineze – premikanja objektov na daljavo. Kar je lep izraz za to, da vzameš avtodom in ga nekomu zabrišeš v fris, da zleti v bližnjo reko. Vanjo se ne moreš potopiti, hkrati pa mokrota ni smrtonosna, saj se od nje odrineš enako kot od trdnih tal. Jezus je hodil po vodi, ti po njej skačeš. Jasno je, kdo zmaga.



Enako zabavna kot raztur, ki ga povzroča power suit, je debata med udeleženci, ali gre za robota ali ne. Iz njihovih podjebavanj kar šprica vzdušje. In občasno sperma.



S QTEji, kjer moraš izpolnjevati navodila na zaslonu, igra ne pretirava, tako kot ne s hrošči. So pa neobhoden del filmskega dogajanja.

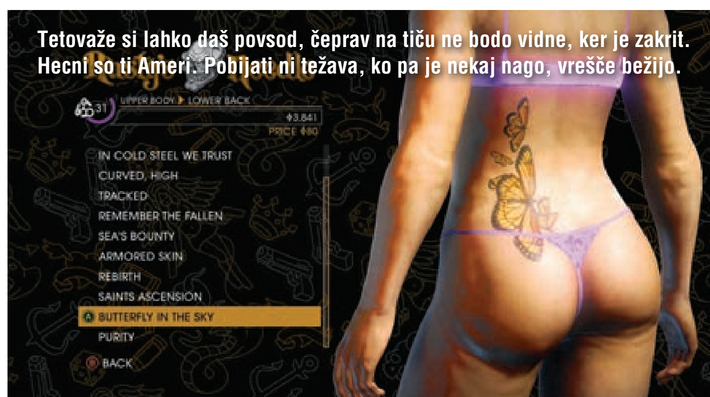


Škoda, da tako sproščen in zafrkantski špil pozabi na nekoliko globlji humor. V tem streljanju je miniaturna šala na rovaš Space Invaders.

Ker si nadnaravno bitje, v sovragih ne najdeš dostojnih nasprotnikov. Utrujajo ti policisti, vojaki in sovražni tolpaši, najbolj pa pastelnokožni napadalci iz vesolja. Ti nastopijo kot standardni kanonfutrski pešaki, njihovi skakajoči bratci, jezdeci zračnih motociklov, tankisti in terminatorski roboti. Dodatno ti zavdajo večje vesoljske ladje in nabildani polšefovski zobatci, od katerih v daljših obračunih dobiš nove sposobnosti. Te nato nabildaš z nabranimi soldi in kosci informacij, ki jih vidiš v obliki nepremičnih modrih valjev.
Bolj kot si razvpit, več 'alienskih mož postave' fašeš za vrat, kot je za žanr standard, le da tu skačejo iz premičnih teleporterjev in te brez milosti zasledujejo. Zato je dobro poklicati na pomoč kakega homieja, med katerimi so mlajše verzije starih kameradov, h'woodski igralec Keith David in nekdanji wrestler Roddy Piper, oba z lastnima stasoma ter glasoma. Kot sem rekel, ne sprašuj. Samo ne sprašuj.

"What island did that pirate come from?"

Bojevanje je hitro, brez skrivanja po zaklonih, arkadno in eksplozivno, saj vse leti v luft. Poleg normalnih orožij tipa revolver, bazuka in snajpa uporabljaš hecna alienska, kot sta krepelci, ki sovražnike dezintegrirata oziroma prisilita k plesu do smrti. Je pa vrst sovražnikov in vzorcev njihovega obnašanja daleč premalo, da bi bili obračuni na daljši rok zanimivi. Ali da bi količkaj resno preizkusili tvoje igralske spretnosti, saj je špil lahek. Saints Row IV pač, tako kot trojka, ne nudi izziva ali globine, temveč se zanaša na lahkotno zafrkancijo in raznolikost.
S slednjo se je odlikoval že The Third, a se je zdelo vse skupaj zmetano na kup brez repa in glave. Zdaj so vrste udejstvovanja smiselnejše in še bolj domišljijske, pri čemer se glede na predhodnice le deloma ponavljajo. V nizu osrednjih misij, ki zadostuje za nekam kratkih deset ur, med drugim (ampak res močno med drugim!) topotaš v robotu, osvajaš branjene nadzorne točke, streljaš iz tanka in helikopterja, mečeš robo in ljudi skozi barvite kroge v luftu, se prevažaš po kibervesolju, nažigaš iz drvečega vozila, se boriš kot velikan, vlamljaš v hekerski miniigri, obračunaš s predimenzionirano piksno energijske pijače in njenimi služabniki, loviš zlata roboočesa ter celo sodeluješ v 16-bitni od strani gledani pretepačini in izvlečku klasične tekstovne avanture. Dolgčas definitivno ni. Zanimiv poudarek je na dirkanju peš in skakanju, saj je slednjemu namenjenih kar nekaj izzivov, ko moraš priti do vrhov titanskih stolpov. Ni blazno težko, ni pa tudi Assassin's Creed z lojzastim tiščanjem smeri.



Tetovaže si lahko daš povsod, čeprav na tiču ne bodo vidne, ker je zakrit. Hecni so ti Ameri. Pobijati ni težava, ko pa je nekaj nago, vrešče bežijo.



Za vzdušno drsenje skozi luft sem liku oblekel le brisačo, saj ga ni čez občutek, ko ti hladni zrak boža prašnike. Ne dvomim, da me bo Superman posnemal.

Stražarske točke si prisvojiš tako, da pobiješ vse stražarje, nakar so za večno tvoje. Ker je vse tako preprosto, ob osvajanju mesta ne čutiš domala nobenega ponosa.



Z alieni, ki se skrivajo za ščiti (Halo!), je še laže opraviti v dvoje. Co-op ni le kampanja, marveč tudi nekatere misije, ki jih je moč opraviti le sodelovalno.

Samoumevno je, da lahko pimpaš avte, nadgrajuješ krepelca, se preoblačiš v najbolj poblaznele kombinacije cot, se tetoviraš in poslušaš radio, kjer vrtijo Paulo Abdul. Na podlagi tega se resnično zaveš, da si v dimenziji norega alienskega overlorda. Drugod Abdulove Pavle pač ni več. Lahko pa prisluhneš rapu ali branim literarnim klasikam, kot sta Romeo in Julija. Z britanskim naglasom ju bere načitani Zinyak.

"Where's a septic truck when you need one?"

Ob vsej tej slasti pa težko pozabiš, da si prišel v dimenzijo, navlečeno od povsod. Tako kot je prvi Saints Row cigansko kradel GTAju in je vsa serija brez lastne identitete, je štirica skrpana iz vsemogočih virov. Akcijsko bolj kot na Grand Theft Auto spomni na Crackdown in Prototype, čemur je dodana poštena merica Hala, Spider-Mana in Transformerjev. Tematsko pa gre za nesramen izvleček Matrixa.
Sposojanje ne bi bil problem, če Volition snovi ne bi obdržali v izvirni obliki. Ko se furaš s tankom in klatiš sonde, ki ščitijo sovražnike, se počutiš domala natanko tako kot v Halu. Ko okušaš štorijo, pa lahko Zinyaka direktno nadomestiš z Agentom Smithom in boš dobil Matrico z zasilno masko. Režiš se najstniškim štosom v slogu pederskih osvajanj na krovu matične ladje in brcanj v jajca, dočim špil malokdaj zmore parodiranje in satiro. Opazno se zafrkava edino iz Metal Gear Solida.
Nadalje je SRAV, ee, SRIV tehnično zaostal. Okolica ni uničljiva in mesto, ki je rado zvezda takih iger, je dolgočasno. Po eni strani zato, ker po njem šibaš kot navit, a tudi zaradi duhamorne sestave in manka zanimivih objektov. Nobene primerjave ni z New Yorkom iz GTA4 ali Hong Kongom iz Sleeping Dogs. Navsezadnje ničesar ne kupuješ, niti se ne boriš za predele. Kot zakleto te misije pošiljajo z enega konca metropole na drugega, da se ti prav zapirajo oči. Morda so dizajnerji mislili, da jih bo pomagalo držati odprte nabiranje modrih valjev, ki jih potrebuješ za nadgrajevanje veščin. A so ga posrali, saj jih je na stotine! Povej mi, se ti ljubi skočiti na vsako streho in pogledati za vsak vogal, da boš postal malce večji zajebanec? Tista preklicana peresa iz Ašašainov se nenadoma zdijo nadvse smiselna ...

"Stay back, you vile beverages"

Visoke ocene Saints Rowu IV ne morem dati. Je kot pokovka ali hamburger: dokler traja, je slasten, nakar si hitro spet lačen. Dogaja, a ko ga je konec, čutiš isto kot po kaki neumni filmski komediji. Praznino.
Po drugi strani pa svoj čas izkoristi. Stalno te obmetava z novostmi, nudi dosti neobveznih misij, kjer se lahko trudiš dobiti zlato odličje (tu leži edini izziv v igri) in omogoča sodelovalno igranje za dva po internetu ali lokalni mreži. Ko vihraš po Steelportu, skačeš po oblake in kot papir razmetavaš avte ter alienčke na vse strani, se dejansko počutiš kot matrični polbog. Ne dvomim, da bodo Grand Theft Auto V, Watch Dogs in druge odprtosvetovne igre naprednejše in v končni fazi boljše. Stežka pa bodo tako preprosto, nezateženo, neresno zabavne.

***Sneti** se ob igranju te matrixovske čefurske nakajenosti zabava skoraj toliko, kot so se njeni avtorji, ko so jo delali.*

70 žur sto razčefuk ur ✔ polbožja vloga v digitalnem svetu ✔ razgibanost ✔ robata nesramnost ✔ plitka ✖ nenapredna ✖ zvečine brez izziva ✖ Volition / Deep Silver

Deadpool

Strelska plat je nekoliko manj izpostavljena kot sekljaška. Klovnski junak se sčasoma privadi zaporedij, ki kombinirajo tako en kot drug način pošiljanja capinov v onkraj.

Naj dvigne roko tisti, ki je intimno seznanjen z Marvelovim rešimožem Deadpoolom. Nihče? Se mi je zdelo. Film se sicer piše in za vlogo se ogreva lepotec Ryan Reynolds, a zaenkrat je tale tretjeosebna sekljačina vse, kar imamo. Sumim, da posebnež v rdeči pižami zavoljo špila pri nas in po svetu ne bo nič bolj priljubljen.

Najemnik z veliko gofljo

Zaplet hoče, da Deadpool nekega dne prejme scenarij za lastno igro. Ker ta ni dovolj eksploziven, se gobezdavi junak avtorjem High Moon Studios nameri pokazati, kako ga izboljšati. Sledi zajebantska in izdatno nekoherentna štorijica, v kateri Smrtko obišče pol ducata pretežno nenavdihnjenih in preveč podobnih tepežkalskih okolišev.

V njih se bežno snide z drugimi Marvelovimi liki, kot so Wolverine, Rogue, Cable, Mister Sinister in številni obskurni drugokategorniki. Predvsem pa čudaški superheroj neizmerno rad stresa opolzke šale, ki zares smešne izpadejo kvečjemu, če si potreben trinajstletnik, ter zganja vsakovrstne vragolije. Najraje take, ki imajo za posledico izgubo telesnih okončin ter nenaden pojav te ali one joškate babure in omiljene napihljive fuk lutke. Pri tem igra oziroma protagonist često prebija 'četrti zid', ki ločuje navidezno od prave resničnosti, saj z obešenjaškimi monologi in notranjimi pogovori nagovarja igralca, škili v kamero in se nasploh jemlje neresno. Ko Deadpool v eni stopnji zaradi pretirane količine eksplozij in hude grafike 'preseže proračun', se denimo v naslednjem trenutku znajde v starošolskem 8-bitnem okolju. In tako dalje, v enakem zafrkantskem slogu kot v stripih.

Nekatere zamislice so posrečene, vendar v splošnem velja, da so tvorci z metahumorjem, ponavljajočimi se enovrstničnicami in stopnjevanjem absurdnosti pretiravali. In kako ironično – naslov se dela norca iz pocarskega moralnega izbiranja, QTEjev in drugih neslanosti iz špilov, sam pa ni nič bolj napreden. Tepežkanje je takšno, kot smo od neambicioznih licenčnic vajeni. Deadpool vihti katani, bodali sai ali kratosovski kladivi, ki jih skupaj s peščico strelnih orožij in telesnimi lastnostmi odklenemo in nadgradimo z vlaganjem izkušenjskih točk. Z udrihanjem po gumbih za lahek in močan napad, ki ga pospremimo s tapkanjem po knofu za izmikanje, je moč izvesti spodobno število kombinacij. Vključno z mesarskimi specialkami, s katerimi pometemo z večjim številom napadalcev, ko napolnimo namenski meter. A kaj, ko smo v večini primerov enako učinkoviti, če brezglavo drkamo po tipkah. Četice kloniranih soldatov se komajda upirajo, pri trdoživejših in šefovskih stvorih pa tako ali tako deluje cenena strategija, ki dopušča, da se začasno oddaljimo, počakamo, da se nam obnovi zdravje, in nadaljujemo z mikastenjem.

Pljusk krvi, pok kosti

V pustolovskem smislu je naslov nezanimiv, plehko je takisto ploščadenje in vse ostalo. Deadpoolove potegavščine, tekoče, če že ne globoko bojevanje, dodaten način, v katerem se zoperstavljamo valovom sovražnikov, in hecne sekvence, ki vsakih par minut prekinjajo dolgočasen boj, so razlogi, zaradi katerih si nakupa špila trdojedrnim pristašem stripa ne drznem naravnost prepovedati. A ker slednjih pri nas praktično ni, je skrb odveč.

Ja, če bi Case nastopal v takem špilu, bi od sramu prav tako nosil masko in se delal norca.

58 **rešimož posebne sorte ✔ obešenjaški humor ... ✔ ... s katerim se pretirava ✖ plitko tepežkanje ✖ omledne stopnje ✖ boleča povprečnost vsega ✖**

High Moon Studios / Activision

SPAK POD MASKO

Marvelov superjunak s krstnim imenom Wade Winston Wilson je čudak, kot jih je malo. Kruh si služi kot plačanski bojevnik, lasti pa si sposobnost čudežne telesne regeneracije. Ta mu pride zelo prav, saj ude in notranje organe v pretepih izgublja kot za stavo. Lastnost je posledica vojaškega eksperimenta, ki ga je ozdravil raka in spremenil v nadčloveka, a mu je skvaril pamet in povsem izmaličil videz. Pod kričečo rdeče-črno opravo se skriva pokveka, ki še najbolj spominja na krvavo pleskavico.



Nepridipravov se Wade loteva z borilnimi veščinami in vsakovrstnimi pokalicami, ki jih izdela očalasti pajdaš Weasel, ter gizmom, ki mu omogoča teleportiranje. Zapriseženi sovražniki, med katerimi ima častno mesto gorostasni Cable, s katerim občasno sodeluje, pa se strinjajo, da je njegovo najnevarnejše orožje gobezdalo. Iz ust se mu kot po tekočem traku usipljejo neprečiščene neumnosti ter seksistične, straniščne in še kakšne opazke ter šale. Deadpool je eden redkih Marvelovih herojev, ki se zavedajo, da so liki v stripu. V farbovitih bukvicah često direktno nagovorja bralce in komentira to ali ono stripovsko banalnost ter dogodke in osebe iz resničnega sveta.

Deadpool si močno želi postati član Možev X, ki pa s tako neuravnovešeno pojavo nočejo imeti opravka. Tolerira ga edinole Wolverine. V odgovor Wade ustanovi lastno superherojsko organizacijo, Deadpool Corps, v kateri so zbrane inačice njega samega iz različnih dimenzij. Med njimi ženski, zombijski in pasji Deadpool.



Če kaniš brati, vedi, da stripovska serija, ki popisuje peripetije Mrtve tovarišije, ni kaj prida. Boljše so zbirke Merc with a Mouth, Deadpool vs. the Marvel Universe, Cable and Deadpool in Deadpool: Suicide Kings.

Deadpool se na vse pretege trudi, da bi izpadel smešen, a heci pogosto padejo na neplodna tla. Bolj se je izkazal v Spider-Man: Shattered Dimensions, kjer je bil Spideyjev nasprotnik.









Na skrajni levi in desni vidiš po pet idolov, ki jih je treba potolči. Enote postavljaš na nezasedena polja, ki jih izbereš sam, nakar se bojujejo na lastno pest.

Scrolls



Urejevalnik kupčka je nekoliko nepregleden in okoren. Je pa moč imeti hkrati več deckov in jih izdelovati iz ničle, če si le lastiš zadosti podobic.



Levo je nekaj močnih enot steampunkovske strani Energy, desno veliko šibkih zajčkov frakcije Growth. Slika je iz enega od številnih ločenih izzivov.

Začetkom dvatisočih je bilo variant izmenjevalne igre s kartami (TCG, Trading Card Game) Magic: The Gathering kot mojih spermijev, in še podobno gajstno so migale. Nato so se izčrpale, zdaj pa se vnovič krepijo, le da v digitalnem prostoru. Naj omenim najbolj razvpite. MTG ima ožjo varianto Duels of the Planeswalkers in širšo Magic Online, Ubisoft je pred meseci splovil solidni Duel of Champions, Blizzard se pripravlja na lansiranje Hearthstone: Heroes of Warcraft, Mojang pa je izdal Scrolls.

No, ne čisto izdal, saj je igra formalno še vedno v fazi beta. A kakor pri njihovem Minecraftu dvomim, da bo kdaj zares prilezel iz nje, saj švedski založnik sceloma izkorišča spletni model. Distribucija je zgolj digitalna, saj špil za 15 evrov kupiš v vsemrežni trgovini na Scrolls.com ... naslov deluje le, če si povezan v splet ... stik s skupnostjo je obilen ... popravki in nadgradnje pa so redni, samodejni ter brezplačni.

To pomeni, da lahko moji pomisleki izpuhtijo že ob naslednjem patchu, in verjetno bodo. Naj se Švedom še tako posmehujem, ker nam niso hoteli dali novinarskega izvoda zaradi nagih bab na Joker.si (pogumna argumentacija od ljudi iz dežele, kjer ženskam v nagajivih filmih iz orifik visi največ krvavic na svetu!), mi na misel ne pade, da bi bil do njih nepošten. Čeprav so puritanski licemerci, so Scrolls postavili na trdne, obetavne temelje. Take, ki se ne omejujejo na čisto kvartanje, temveč podobice mešajo z namiznimi igrami, ki uporabljajo figurice.

Moje bistvo v idolih

Kot vedno v teh igrah postaneš coprnik v fantazijski deželi, ki sovražnika potolče s pošiljanjem kart iz roke na bojno polje. Dogajanje se odvija potezno, tako da je enkrat na vrsti eden in drugič drugi. Karte naključno dobivaš iz kupčka z najmanj petdesetimi podobicami, med katerimi so tako napadalne kot obrambne coprnije, recimo šus v glavo in povečanje obrambe bitja.

Kljub temu glavnino dela opravijo kreature. Kakor pri Magicu se borijo samodejno in glede na statistike – upoštevati je treba napad, obrambo in izmeno. Izmena je sveža postavka, saj podložnik ni na razpolago vsakič, ko si na vrsti, ampak navadno potrebuje dve do tri 'turne'. Tedaj bo nujno napadel, kajti tega ne izbiraš sam. In naposled ne bo tepel sovražnega maga, marveč bo skušal steči do idola na koncu svoje linije. Idoli imajo po deset življenjskih točk in če katerikoli coprnik dovoli, da mu propadejo trije kipci od petih, izgubi.

Bistvena razlika glede na Magic je mreža šesterokotnikov, sestavljena iz petih linij. Vsaka linija je razdeljena na šest takih polj, po tri na vsaki strani, kamor ti in sovražni čarodej dajeta enote. V tem korenini precej drugačen občutek kot v MTG, podoben Duel of Champions. V Magicu je boj kaotičen in zlasti v pat pozicijah se na podlagi grmadi kup spak, ki čez in čez udrihajo druga po drugi. V Scrolls pa lahko tlačani napadajo le v ravni črti oziroma kvečjemu vplivajo na področje, na primer topništvo in zdravilne vodnjake.

Mana je za babe

To ubadanje s prostorom spremeni cilj. Dosti več časa kot v tipičnem TCGju se ubadaš s tem, kam boš enoto postavil, in z njihovim premikanjem, saj je korak omogočen le za eno polje in enkrat samkrat na izmeno. Izjemnega pomena je tudi, kdaj bo vojščak na vrsti, in upoštevati je treba posebne lastnosti, kot so relentless (enota se ne ustavi po enem napadu), spiky (enota udari nazaj) ter haste (enota napade takoj, ko se pojavi). Plus tiste, ki so lastne zgolj posamičnim bitjem, na primer 'ko umre, dobijo vsi tvoji liki +2 napad za eno izmeno'.

Zato je varno reči, da Scrolls vsebujejo zametke starih vojaških namiznih strategij. Izbira šesterokotnih polj ni naključna! Dejansko se ne počutiš, kot da igraš karte, marveč kot da si padel v hibrid med metanjem podobic ter razpostavljanjem figuric a la Warhammer. K temu pripomore barvita grafika, ki vsebuje ravno toliko animiranih premikov in udarjanj, da ni statičnosti, a se vse skupaj premika nemoteče hitro.

SOLDATI IN ŠKRATI

Enote pripadajo štirim stranem, ki uporabljajo prav toliko različnih virov energije in, če poškiliš, spomnijo na frakcije iz Magica.
Zelenjadarski **Growth** približno odgovarja MTGjevi zeleni barvi. Poudarja velika bitja, močne udarce in rast podložnikov, kot so volkovi in vile. Dosti fines nima, a jih niti ne potrebuje, ker je sposoben v eni izmeni zadati za trideset pik poškodb in v naslednji resetirati ploščo z vseobsegajočim spellom.
Steampunkovski **Energy** se spogleduje z Magicovo rdečo, saj ima močne direktne uroke. Njegova bitja so škratovsko-tehnološkega izvora in mnogo jih je topovskih, ki ne učinkujejo neposredno na idole, marveč čistijo območja na plošči. V tem leži nevarnost, da si naposled napoti sam sebi.
Vojaški **Order** vsebuje elemente Magicove bele in modre. Njegova moč leži v izpolnjenih linijah človeških enot, ki se medsebojno podpirajo, in zvijačnih urokih, kot sta 'zamenjaj enoti' ter 'ko tvoja enota umre, si jo vrni v roko'. Najtežja frakcija za začetnika, ki pa je lahko v rokah mojstra z naprednimi kartami smrtonosna.
Smrtnjaški **Decay** so dodali pred dvema tednoma in po mojem še ni čisto popiljen. Po podobi spomni na Magicovo črno barvo, vendar ne deluje toliko na oživljanju kot na sesanju moči sebi in nasprotnikom ter umazanih zvijačah v stilu 'ko ta enota umre, dobijo okoliške +X/+X'.





Ne glede na to, katero stran izbereš (desno na fotki so novinci Decay), spletna akcija teče gladko. Tudi rankingi so. Vedi pa, da igra brez neta ne deluje.



Scrolls včasih zaidejo v pat pozicijo, iz katere vodi bodisi spretno manevriranje, bodisi topdeckanje hudih kart. Nekatere so res premočne.

Svoje doprinese svojevrstno zastavljena čarobna energija. Moč za cimpranje po okvirnem zgledu Magica in mnogih drugih TCGjev/CCGjev vlečeš iz posebne energije, ki ji ne bomo rekli mana. Namreč zato, ker ne priteka samodejno iz zemeljskih kart. Posamično enoto te energije v Scrolls dobiš tako, da žrtvuješ katerokoli karto iz roke. Toda istočasno lahko v svoji potezi katerokoli karto zamenjaš za naključni novi.
Se pravi, treba se je odločiti. Boš karto uporabil za bojno polje ... iz nje dobil magično energijo (le eno na izmeno!), kar bo koristilo kasneje, a te bo zavrlo sedaj ... ali potegnil dve novi karti? Zanimiva mehanika, ki je nadvse pomembna v zgodnji fazi. Tedaj tehtaš zlasti med pridobivanjem moči, ki ti omogoči igranje močnejših kart, in polnjenjem roke. Kdor se tu bolje znajde, je že v prednosti.

Zvitki moči

Čudno bi bilo, če bi se kot stari prdec nad ničimer ne usajal. Vendarle ne jadikujem toliko nad zazdaj še nedodelanim ravnotežjem strani, močjo nekaterih kart, ki lahko v trenutku zasučejo situacijo na glavo, in premajhno količino podobic, kar omejuje pristope. Bolj me moti, kako dolgo traja, da si narediš vsaj za silo močan deck – moč je namreč sestaviti svojega ali uporabiti predpripravljenega, ki ga dobiš po prvi izbiri strani. Karte kupuješ z zlatom, ki ga dobivaš tako v enoigralskem delu (dolg niz vse težjih izzivov, hitre bitke proti čisto solidni umetni pameti) kot v nerangiranih ter rangiranih spletnih obračunih z naključnimi ljudeki ali prijatelji. Nekaj cekina prinese tudi poraz, več seveda zmaga. Toda bitke se rade zavlečejo v pol ure, celo uro, in valuta priteka počasi.
Po ducatih spopadov nisem imel pokazati ničesar, saj sem zlato vlagal v naključno kupovanje kart, kjer mi sreča ni bila naklonjena. Izmenjavanje – trading, ki je pohvalno vdelano, pa nima skupnega prostora po zgledu Diablove avkcijske hiše in se zanaša na individualne transakcije, ki so med tujci redko uspešne. No, po drugi strani ni bojazni, da bi premožneži takoj prišli do orjaške prednosti. Za evre ne moreš nabaviti zlata, marveč drugotno valuto, *sharde*, uporabno zgolj za nekatere podobice, ki jih vsak teden rotirajo. Celo vnaprej pripravljeni kupčki so dragi za znoret. Pripravi se na veliko bitk že v primeru, da bi rad pošteno okrepil eno samo frakcijo. Kaj šele, če si hočeš narediti večbarvni snopič.

Močni decki in veščina tako pridejo le od igranja, ki na daljši rok presenetljivo malo izgubi na privlačnosti, saj je taktike in razgibanosti že v tej fazi obilo. Ne morem reči, da se vsebina dopolnjuje neprestano, je pa na vsakih nekaj tednov nekaj novega – pred kratkim so tako vnesli četrto frakcijo, grobarski Decay. Morda bodo dodali še boljšo pomoč začetnikom in zgodbovno ozadje ter popilili robove. Tedaj ima Scrolls veliko možnosti, da postane resen plejer med digitalnimi kvartopirščinami. Če jih ne poznaš, se ne mršči. Boljše in privlačnejše so, kot si misliš!



Sneti dolgo v noč razmišlja, kako bo z volkom v solati zavdal škrateljcu, nakar ga z njim vred za fruštek požre nabildan vitez. Še eno!

posrečena naveza kvartanja in figuric ✔
dosti resne taktike ✔ ni pay to win ✔
počasno dobivanje sredstev ✖ neuravnoteženost in nepopiljenosti ✖ Mojang

Total War: Rome II



Rome 2 ohranja igro, ki serijo Total War krasi od začetkov – na potezni karti upravljaš antično državo, na realnočasovni se udarijo bojevniki. Tokrat skupaj na kopnem in vodi.



Krog okoli figurice armade je njeno polje vpliva, s katerim prestreže sovražnika. Ozemlje v Rome 2 je nalašč napravljeno z mnogimi ozkimi grli, da slejkoprej pride do spopada.



Na spletu uzreš mnogo pritožb zoper stilizirano podobo ikon vojščakov ob spodnjem robu. Osebno se mi zdijo imenitne in eden redkih posrečenih delov vmesnika.

Eden mojih najlepših filmskih spominov iz otroštva bo za vedno pomorska bitka iz Ben-Hura. V časih pred Michaelom Bayem, ko v rimskem epu nisi mogel imeti helikopterjev, so se filmarji mnogo bolj zanašali na gledalčevo domišljijo in postopno grajenje napetosti. V tem primeru neizprosen, vedno hitrejši takt bobnov, ki je galjote priganjal, da so vlekli vesla. Plameneče izstrelke s katapultov, ki so predrli večerni mrak. In galeje z ostrimi kljuni, ki so hitele proti bokom sovražnih ladij. Prizori, ki te še danes pustijo brez besed.

Nekaj podobnega sem doživel v prvem pomorskem spopadu v strategiji Rome 2. Velike vojne ladje heksareme (ime so dobile po šestih vrstah veslačev) rimske in kartažanske strani so se srečale v srditem naletu in se spojile v smrtni objem. Soldati so poskakali čez ograjo na sovražni krov in se zakadili v boj. Manjše barkače so švigale vmes, jih zasipale s puščicami in iskale izpostavljeni bok. Hudo.

Nakar je ena od ladij med begom pobezljala, se zapičila v obalo in se zarila v zemljo tako globoko, da ji je ven štrlela le še rit. Ta pripetljaj dobro oriše Rome 2. Impozantna in ambiciozna igra, ki je izšla prehitro.

Častitljivo poreklo

Preden se vržemo v burno antično epopejo kot barbar na Rim, se spomnimo, v kakšne okovane sandale želi stopiti. Rome: Total War izpred devetih let velja za enega prelomnih naslovov v tej strateški seriji in še danes pri mnogih za najboljšega. Potezna karta Evrope, na kateri si upravljal državo in razpošiljal vojske, se je odmaknila od okleščenosti Riska in se pričela zgledovati po Civilizaciji. Z vso rodbino si se zapletal v politične spletke. Na realnočasovnih bojiščih, kakršna v Total Warih prikazujejo trke vojska s poteznega zemljevida, so prvič krvaveli pravi poligonski vojščaki. Po ravnicah so tulili sloni, divjale bojne kočije in švigali, ee, zažigalni prašiči. Na čelu armad so stale legendarne osebe, kot so Hanibal, Gaj Julij Cezar in v dodatku Aleksander Veliki.

Čas dogajanja bi bil težko pravšnji za igro te vrste. Rimski imperij je uprizoril enega največjih širitvenih pohodov v zgodovini človeštva, ko se je v najbohotnejši obliki raztezal od Egipta do britanskega otočja. V takratnih bitkah so se rojevali temelji vojaške znanosti, od Hanibalovih obkoljevalnih manevrov pri Kanah do rimskih oblegovalnih podvigov pri Alesiji, Masadi in Jeruzalemu. Katapultom si se najbrž prvič divil tu. Da ne omenjam, kako so seksi podolgovati legionarski ščiti scutumi.

Celokupno je bil prvi Rome odličen spoj vzdušja in prečiščene igralne mehanike. Ob vrnitvi v Antiko so Creative Assembly uvedli kopico manjših in večjih novosti ... ki pa se ne spojijo v lično želvjo formacijo, marveč bolj v zrahljano hordo.

Kruha in rib!

Pričnimo s poteznim zemljevidom. Ko se leta 272 pred Kristusom zagledaš vanj, ti še ni jasno, kaj ima igra za bregom, saj ga je večina neizrisanega. Med raziskovanjem ugotoviš, da je nečloveško gromozanski. 173 regij ima, združenih v 57 provinc, ki pokrivajo vso Evropo in severno Afriko.

Taka delitev karte je ena ključnih novosti. Novi element, provinca, je skupek do štirih regij. Njeno središče predstavlja večje mesto z obzidjem, dočim imajo do tri obrobne regije manjše, neobzidane naselbine. Velemesto je takisto upravni center s šestimi prostori za grajenje najbolj naprednih stavb, medtem ko lahko v naselbinah postaviš le do štiri podporne, običajno za hrano.
Ubadanje s pokrajinami v glavnem zahteva, da z ribami, oljem in smrdljivim korziškim sirom iz obrobnih mestec zalagaš osrednjega. S tem izravnaš tamkajšnjo prenaseljenost in ljudsko nezadovoljstvo. V tem smislu gre za prečiščenje recepta, ki se je kuhal v Empiru in Shogunu 2, saj so tamkajšnje vasice funkcionalno združene v manjše kraje. Napadalec tako ne topota več z vojskami po mnogih njivah in kovačijah, temveč najprej maršira na mesteca, da oslabi provincialni center, nakar naskoči tamkajšnje obzidje.
Pristop je posrečen, četudi je bolj 'gejmerski' in manj realističen od svobodnjaškega v prvem Rimu, sploh zaradi omejitve števila stavb. Gre za sprejemljiv kompromis, ki olajša upravljanje. Oziroma bi ga olajšal, če se ne bi avtorji (domnevam) zapohali in nadzora zapakirali v neintuitiven prikaz. Lovljenje podatkov o tem, kaj katere številke pomenijo in kako bo tvoj poseg vplival na razvoj, bo začetnikom delalo glavobole. Kar povem po treh tednih, preživetih ob Europi Universalis 4!

Šššt, lovimo Germane!

Ta dvojnost je še bolj prisotna pri vojskah. Legije in ostale armade poznajo sveže načine premikanja po potezni karti. S plenjenjem regij netijo nezadovoljstvo in hkrati dopolnjujejo lastne vrste ter zaloge. Postavljajo zasede in s hitrimi marši premerjajo večje daljave, nakar si lahko za počitek postavijo utrjen tabor. (Tole slednje je luštna zgodovinska bagatelca, kajti marsikatera rimska bitka se je odvijala blizu takih okopov.)
“Uau”, si rečeš, in res je trenutek, ko ena vojska v zasedi zaloti drugo med hitrim maršem, srhljiv, saj se napadalci z bokov zakadijo v presenečene, nepripravljene branilce. Kakor v prejšnjih delih serije kraj, kjer se nasprotnika srečata, odloča o podobi realnočasovnega bojišča, kamor lahko nato prestopiš. Zato je treba biti pazljiv, da z manjšo enoto ne obtičiš v kaki globeli. Takisto imej v mislih, da ti lahko bližnje legije priskočijo na pomoč z okrepitvami.
Fino. Nakar se Creative Assembly odločijo, da je število vojska omejeno sorazmerno s številom provinc, ki jih obvladuješ. Spet precej igralska poteza, ki recimo še približno funkcionira, ker so garnizije v naselbinah sedaj avtomatizirane in se samodejno formirajo ob obleganjih. Zato ti večinoma ni treba z vojskami stati zadaj in ročno prestavljati branilcev. Prav tako lahko general rekrutira može kjerkoli v provinci, ne le v mestu, zato ne bezljaš okoli z okrepitvami. Težko pa je prebaviti dejstvo, da armade ne moreš razdeliti na dve. Da bi se z eno odpravil nadlegovat prvo regijo in z drugo sosednjo, nakar bi se združil v centru. Nak, ne gre.

Menjaj generale kot gate

Čudaške stvari se s tem ne nehajo. Poglejmo rimske legate in generale ostalih narodov. Oboji s spopadi kot poprej nabirajo izkušnje, ki jim dajo dobrodošle bonuse. Vendar zdaj en korak na potezni karti traja polno leto in ne več pol kot v Rome oziroma četrt kot v Shogunu 2. To pomeni, da ti Scipio ali podobno legendaren vodja umre ali odide po nekje tridesetih korakih, nakar začneš z novim. Toda 'tradicije' – posebne bonuse – sedaj dobivajo celotne armade. Četudi vodja vzame slovo, si skozi čas s pestovanjem deležen vse močnejših vojsk. Ko ti taka legija v celoti premine, potočiš solzico … a le za trenutek, ker jo je moč oživiti z vsemi bonusi vred. Huh?
Poleg armad in generalov po zemljevidu premikaš tri agente: dostojanstvenika, vohuna in heroja. Zanimivi so, ker si lahko nekatere naloge opravijo na svojstven način. Vsi denimo izvajajo umore, le da velmož morilce najame, junak žrtev pozove na dvoboj in vohun zastrupi. Kot v večini Totalnih vojn doslej je pretanjena raba teh agentov lahko odločilna za strateške podvige, ko sabotaža ustavi legijo na mestu ali ošibi obzidje. A trojici jo je zagodel hrošč, saj se predstavljena možnost uspeha njihovega posega ne sklada z resničnostjo. Kocka je padla … narobe.

Butara in sekira

Politiki in diplomaciji niso namenjene le mahinacije z agenti, marveč tudi notranjepolitične spletke, kjer se udarijo frakcije znotraj posameznega naroda. Pomudimo se pri osmerici nacij, na katerih čelo lahko stopiš. To so Rimljani, Kartažani, Makedonci, keltski Ikeni in Arverni, od koder je


Zmešana kopica bucik ne desni je golaž, ki nastane iz falange, ko jo pošlješ kamorkoli. Aleksander Makedonski se brez dvoma obrača v grobu.

RIMSKI VOJAŠKI 'SAJ JE RES, PA ŠE BOLJ'

Si vedel, da so antične ladje dobivale značilno poimenovanje po številu vrst veslačev na vsakem boku? Trireme – troveslače, ki so se proslavile v bitki pri Salamini, so bile s tremi vrstami v bistvu manjše predstavnice. Rimljani so poleg njih uporabljali četveroveslače, peteroveslače in šesteroveslače.
Ob pogledu na rimske oblegovalne lučalne stroje vsak najprej reče 'katapult'. Toda naziv izvira iz starogrščine, kjer katapeltes pomeni lučalo, in Rimljani so svoje naprave imenovali drugače. Glavna predstavnika sta balista in onager. Pri prvem je šlo za predimenzioniran samostrel, pri drugem za klasičnemu katapultu bolj podoben stroj z leseno roko, ki je zavihtela kamen. Oba sta uporabljala torzijsko energijo zavite vrvi.
Rimske legionarje si največkrat predstavljamo v značilnem oklepu iz kovinskih trakov, povezanih s kovinskimi spoji in usnjenimi trakovi. Toda ta oklep, klican lorica segmentata, je prišel šele v prvem stoletju po Kristusu. Pred tem sta bila glavni zaščitni obleki lorica hamata – verižna srajca in lorica squamata – usnjeni oklep s kovinskimi ploščicami.
Legionarji so v boj nosili dve kopji, pilum. Praviloma so ju vrgli tik pred udarom v sovražno formacijo, preden so potegnili značilni kratki meč, gladij. Ta je bil precej krajši od denimo germanskih mečev, razlog pa je bil v tem, da so se legionarji vselej borili v tesni formaciji, kjer so jim boke varovali soborci.
Legionarji so na bojišču nastopali v treh zaporednih formacijah, kjer so bili borci razporejeni po statusu in izkušnjah. Prvi so v sovraga udarili hastati, nižji sloj. Če ga niso uspeli razsekati, so na sceno stopili principesi, višji sloj. Če so pomoč potrebovali celo oni, so v boj odšli triarii, najbolj izkušeni veterani višjega sloja. Struktura vojske se je skozi čas spreminjala. Sprva je bila naborniška, kasneje vse bolj profesionalna.





Druge frakcije je treba precej podmazati, da napravijo karkoli v tvoj prid. Natančno preglej nahajališča surovin, drugače za trgovanje ni možnosti.



Oblegovalne naprave so dobro zastopane in poleg katapultov najdeš še stolpe, palisade in ovne. Brez njih proti mestnim obzidjem nimaš kaj praskati.



Ko si takole ogledaš luštno pomorsko formacijo, se zdi stvar čisto v redu. A vojski sta si v laseh le kakih pet sekund. Ladje z napadalno posadko so veliko premočne.

Ker gre za peskovniško igro, kjer si sam krojiš usodo, to ni morilski problem. Toda Rome 2 ima dodatno težavo, da greš po stisku knofa za 'end turn' lahko dat cunje v pralni stroj in posesat stanovanje, ker zna mletje ostalih frakcij kasneje v igri trajati več minut. To škoduje napetosti in zatopljenosti v svet.

Na moj ukaz spustite pekel

Kaj pa, če naslove iz serije Total War raje kot zaradi poteznega ubadanja igraš zaradi taktičnih realnočasovnih bitk v 3D? Ko se sovražne armade srečajo, lahko kot doslej najprej izbereš samodejni spopad. Novost pri tem pa so trije načini – poleg uravnoteženega še napadalni in obrambni, na katerega naj računalo vodi tvojo vojsko. Resnici na ljubo bistvene razlike nisem zaznal. Še vedno velja, da je treba imeti za tako razpletanje precejšnjo številčno premoč.

Če se odločiš za legijo poprijeti osebno, te pozdravita raznolika evropska pokrajina in uvodni nagovor legata. Ta je spojen s pričetkom bitke in ni več animiran kot v Shogunu 2. Predvsem je holivudski in ne premore sarkastičnih japonskih psovk. Nasploh je oglašanje soldatov (vse v angleščini) takšno, kot bi ga pobral iz uvodne scene Gladiatorja. Tako rimski kot germanski bojevniki si obljubljajo, da bodo nasprotnika vrgli psom ... in nato tega ne nehajo ponavljati, tudi ko jim pilum prebode lobanjo. Ampak v redu, njihov srd je nalezljiv in adrenalin zašiba.

Ko kohorte zakorakajo, topot sandalov odmeva in se meša s žaljivkami, ki jih v nasprotno smer lučajo divjaki s severa. Manipli hastatov, principesov in triariijev se poravnajo, za hip se spusti srhljiv mir ... nato juriš, kopja poletijo, gmote ljudi udarijo ena ob drugo, meči mahajo in oklepi ječijo pod udarci. Podobno kot v Shogunu 2 se posamezni vojaki zapletajo v smrtne dvoboje, vrste za njimi se krikoma usločijo in razpadejo, ko se vojaki poženejo v beg ... nakar jih potaca slon, ki je takrat naključno prilomastil naokrog.

Ko gledaš Rome 2 takole od blizu, mu ni moč dosti očitati. Morda to, da niti na najvišjih nastavitvah grafike ni videti tako lep kot v oglasnih videih, a to smo nekako pričakovali. Podoba je primerljiva s predlanskim Shogunom in trditev, da gre za najlepši Total War doslej, ni pretirana. Med enotami sem pogrešal le prašiče iz izvirnika, sicer pa ima vse bistvene sorte soldatov, od hoplitov in kočij do slonov, selevkidskih katapraktov, velitov in pračarjev.

prišel sloviti Vercingetoriks, germanski Svebi, vzhodnjaški Parti in Egipčani. Zadnja šesterica ima dve notranji frakciji, dočim imajo Rimljani in Kartažani po tri – Rim si lasti družine Julijev, Junijev in Kornelijev.

Politični tekmeci si mečejo polena pod noge, po Rimu širijo govorice o nečastnem početju, podkupujejo senatorje in celo naročajo umore. Če ti snamejo lojalnega legata, ni prijetno. Samo, no, večinoma ti ga ne. Če se sprva ves zagnan zakadiš v načrtovanje intrig, kmalu zgruntaš, da na tvoje osvajalske pohode nimajo bistvenega vpliva. Umetna pamet je namreč tako pohlevna, da redkokdaj napravi kaj, na kar bi se moral odzvati. Izjema nastopi, če hočeta ti ali računalnik zrušiti rimsko republiko in uvesti diktaturo, saj se boš v tem primeru na trdo stepel s političnimi nasprotniki. Z mečem v rebra.

Za razliko od prvega Rome ni naloge v kampanji, ki bi te silila v oblikovanje cesarstva. Ne le to, veliko manj je tako zgodovinskih kot naključnih dogodkov, kot so bile tečne zahteve senata iz izvirnika! Spričo tega te notranje dogajanje bolj kot ne obide. To še poudari manko družinskega drevesa, ki v prvem Rimu sicer ni imelo hude igralne vrednosti, zato pa toliko večjo vzdušno, saj si se na rodbino navezal. V dvojki ti je skorajda vseeno.

Podobno karam diplomacijo. Na površini je nekaj več opcij za zavezništva, a kaj, ko imajo računalniške frakcije menstruacijo in nikakor nočejo sprejeti trgovskih sporazumov. Je pa fajn, ko ti uspe zavezništvo. Ko. Če. Verjetno še ena od slabo stestiranih plati igre.

Čas za kosilo

Računalo je na strateški karti nasploh preveč pohlevno. Zna se sicer braniti in če se spustiš v obleganje s premajhnim številom borcev, te bo namahalo. A če bi Cezar čakal nanj, da stori kakršnokoli širokopotezno reč, ne bi nikoli prestopil Rubikona. Frakcije imajo prebliske in priključijo sosedo ter te obmetavajo z diplomatskimi zahtevami. A resnih osvajalskih vzgibov jih večina ne premore.

Ko prideš od Shoguna 2 z njegovo visoko optimizirano in napadalno pametjo, ti ni nič jasno. Prva kampanja poteka nekako tako, da spričo slabega prikaza nimaš blage, kaj počneš. A karkoli to že je, zmaguješ, ker ni nikogar, ki bi ti dovolj odločno rekel 'ne'. Kljub sto sedemnajstim frakcijam na karti! Če hočeš vsaj malo izziva, začni s Parti, ki se morajo že za surovine potruditi bolj kot ostali. Ali pa Kartažani, ki jih nihče v njihovi okolici ne mara.

"Aequat omnis cinis, impares nascimur, pares morimur," izdahne **Aggressor** spod slona.

76

enormna velikost ✔ optimizacija gospodarjenja ✔ gibanje vojska ✔ podoba ✔ bojno vzdušje ✔ slaba umetna pamet ✖ pomanjkljiv nadzor mož ✖ kup nespametnih novosti ✖ čakanje med koraki ✖ hroščavost ✖

Creative Assembly / SEGA

Bejžmooo!

Problemi ležijo drugje. Total Wari so vselej sloveli kot strategije za razmišljujočega igralca. V boju si moral upoštevati teren, utrujenost vojakov, uničevati sovragovo voljo z naskoki v bok in podobno. V Rome 2 se mi zdi višek tovrstnega razmišljanja obkoljevanje s konjenico, medtem ko je pehotni boj povečini trk dveh velikih amorfnih pack.

Ko se pravokotna bojna črta manipla udari s sovragom, legionarji nenadoma pozabijo, da so del rimske vojske, in lična formacija se spremeni v zamazano packo. Hm, si rečeš, menda se je včasih tudi to pripetilo. Prav, a ko se ti isto zgodi s hopliti in vsemi vrstami falange nasploh, gledaš presneto pisano. Porkaduš, smisel suličarskih formacij je bilo držanje oblike! Ko zgruntaš hax, da jim namesto napada ukažeš korakanje s ciljem za sovražno črto, nakar se obnašajo, kot bi se morali privzeto, sprevidiš, da so avtorji zašuštrali odzivanje enot.

Veterani serije se bodo ob pogledu na vmesnik nasploh zgražali. Ukaza za stanje na mestu ni več in soldatje radi pobezljajo. Legionarji nimajo ukaza za metanje kopij in to storijo samodejno le ob naskoku. Namesto takih prijemov so enote dobile podvojeno količino posebnih sposobnosti, ki jih sprožaš na roko. Nekatere, kot so goreče puščice ali formacija želve, so logične. Instantna obnavljanja morale in demoraliziranja sovraga pa mejijo na čaranje.

Eden od razlogov za kolobocije z obnašanjem enot je visoka hitrost dogajanja. Že v Shogunu 2 so samuraji dirjali, da je bilo veselje. A to so bili pač samuraji. V Rome 2 pa ne le, da vojaki v polni bojni opremi letijo kot Mark Antonij h Kleopatri, marveč hitro umirajo in predvsem nadvse urno obupajo. Malo upočasniš dogajanje, da bi preveril, kateri del fronte potrebuje ukrep – NE, OPROSTI, VSEGA JE KONEC, GREMO DOMOV. Kdo iz mojega Total Wara dela Red Alert?? Na spletu so že vzniknili modi, ki dokazujejo, da je moč stvari početi drugače in da se ob nižji hitrosti boja igra odreže bolje. Opogumi se in preizkusi kakega.

Vsem galjotom vile v vamp

Ladje trpijo za podobnimi sindromi, saj se izjemno hitro približajo, ne glede na velikost in posadko. Zato še zdaleč ni lahko naciljati kljunov za trk ali dlje časa obstreljevati s katapulti. Leseni velikani se urno podrsajo eden ob drugega in sledi naskok pehote. Ampak, pazi glavni hec v zvezi s pomorskimi bitkami. Transportne ladje za legije so v rokah izurjenega igralca zaradi hitrosti in posadke v boju dejansko nevarne. Toda transporti nastanejo *samodejno*, ko armada zakoraka v morje, dočim moraš vojaške ladje graditi ročno. Še ena genialna odločitev.

Čakaj, tu imam še eno kopensko: odslej nekatere bitke na odprtem polju vsebujejo strateško pozicijo, ki jo moraš zasesti, kot je bilo pred tem navada za mesta. Kraj zastavice je izbran naključno in včasih neka stran zmaga pač zato, ker je imela na štartu boljšo pozicijo. Resno, kdo je dobival te ideje? Ob tem se v igro vrača lep del tegobic z umetno pametjo. Denimo ta, da računalnik ob obrambi mesta zapusti obzidje in se nagnete sredi uličic okoli – zastavice.

Žalostno, da taki nesmisli kradejo pozornost navdušujočim novostim v Rome 2. Na primer skupnim kopensko-pomorskim bojiščem, ki pridejo do izraza ob naskoku na utrjena pristanišča, koder z ladjami udariš z ene, s pehoto pa z druge plati. Število raznolikih terenov je nasploh impresivno, saj imaš med samostojnimi izven kampanje nekaj ducatov različnih obleganj vseh velikosti. Po drugi plati so zgodovinske bitke samo štiri: Tevtoburški gozd, Kartagina, in dve v Egiptu.

Creative Assembly, solit se pejt

Tovrstni razkoraki dajejo slutiti, da Creative Assembly ni uspel zauzdati gromozanskega skupka vsebine. Največja karta sveta doslej, ogromno število frakcij, optimizacije igranja in trenutki, ki ti vzamejo dih – po drugi plati pa toliko nerodnosti. Ker je za mnoge zaslužna umetna pamet, jih lahko za silo obideš z igro na liniji. Rome 2 se vnovič zgleduje po Shogunu 2 in ponuja sodelovalno kampanjo za dva igralca ter bitke za do osem. Toda veterani morajo vedeti, da je šel sistem avatarjev iz Shoguna 2 po gobe. Zato nimaš več lika, ki bi zbiral veščine in opremo. Po eni strani je to v redu, ker so bili nabildani generali v S2 težava za začetnike. Po drugi pa Rome 2 s tem na dolgi rok izgubi še en del privlačnosti. Zlasti ker se med koraki načakaš tudi v co-op kampanji.

Nadalje obstaja zlovešč razlog, čemu avtorji skoparijo z narodi in historičnimi bitkami. Reče se mu DLC, kupljiva digitalna vsebina. Prvi dan je bilo moč za 8 evrov kupiti igralne Atence in Špartance, ki so bili zastonj za prednaročnike. Seveda, slednji so kasirali vse hrošče tednov po izidu, kot je bilo marsovsko rdeče nebo.

Do tu sem načrtno varčeval z omenjanjem tehničnih težav, saj jih mnogo nisem zaznal. A ogromno je ljudi, ki hočejo glavo studia, ker jim Rome 2 ne dela, kot bi se spodobilo. Res je, da so bili vsi Total Wari ob izidu kot gladiatorji, ki so opraskani prišli iz arene, polne levov, nakar so jih z zaplatami spravili v red. Bo tudi Rome 2 po nekaj mesecih patchanja in modanja boljši? Brez dvoma. Toda z razmeroma zloščenim Shogunom 2 so avtorji sami pokazali, da so sposobni izdati stabilno igro, če se potrudijo. Pri Rome 2 pa dobiš občutek, da se niso. Prvi Rome je bil več kot goli seštevek sestavnih delov, je takrat zapisal Sneti. Za dvojko se mi bolj zdi, da se sestavni deli med seboj odštevajo. Počakaj z igranjem par mesecev. Tedaj zna biti igra taka, kot bi morala biti.

SPOPAD NA SLOVENSKIH TLEH

Tit, Scipio in Cezar se niso tepli na ozemlju današnje Slovenije, a vseeno je v poznem obdobju Rimske države v bližini Vipave prišlo do pomembne bitke več desettisoč soldatov pri Frigidu oziroma pri Mrzlem potoku. Septembra 394 sta si tamkaj nasproti stala uradni cesar Teodozij I. (na sliki), ki je primaširal iz Konstantinopla, in nastopaški cesar Evgenij, ki ga je uporni rimski senat izglasoval kot protiutež Teodozijevi vladavini. V bistvu je bil le lutka, nastavljena po volji frankovskega vojskovodje Arbogasta. Pomembneje je bilo, da je bil Teodozij nosilec krščanske, Evgenij pa poganske vere. Krščanska vojska, sestavljena iz Gotov, je izkoristila značilno primorsko burjo, ki je onemogočila Evgenijeve lokostrelce, ter grdo porazila pogane. Izid je pomenil preobrat, po katerem so se vplivne rimske družine naposled začele spreobračati v krščanstvo in osnovale temelje kasnejše papeške države. Ena od posledic zmage je bila tudi ukinitev olimpijskih iger, ki so v očeh Teodozija predstavljale pogansko šego.

Če si v Shogunu 2 užival v postopnem zasedanju gradov, boš tudi tule prišel na svoj račun. Bojišč z razvejanimi utrdbami je res obilo. Ko ga le ne bi umetna pamet tako biksala.



Luštna podrobnost je rast velikosti naselbin na strateškem zemljevidu, ko v njih množiš stavbe. Nasploh so se s podobo ozemlja potrudili in škoda, da ni prisotnih letnih časov.



Sloni kljub brutalnemu videzu niso tako močni kot v prvem Rome in jih z nekaj iznajdljivosti obvladajo že posamezne enote pešakov. Vendarle ne morejo plezati po njih kot Legolas.



V realnočasovnih bitkah je hitrost borbe nastavljiva, a prijem ne deluje brez pošteno močnega računala. Še preden začneš resno igrati, se pomudi ob spletnih vodičih za optimizacijo.



Space Hulk

SPACE HUUULK. A ni čudovito ime? Vendar se za njim ne skriva kak junak medzvezdnih razsežnosti, temveč gre za orjaške razbitine, zapuščene ostanke velekrižark in asteroidov sredi vesolja. Njihovi hodniki so temni in hladni, a v njih se rada zaredi nesnaga. Denimo pošastki, imenovani genestealerji, ki jih morajo potem ven bezati vesoljski marinci. Ravno to je osnova istoimenske igre.

Space Hulk je drugače ena od brezštevilnih verzij futurističnega univerzuma Warhammer 40.000 in je luč sveta ugledala kot namizni špil. Opisani naslov so dejansko naredili prav zato, da bi bil karseda natančen posnetek fizične inačice. A to ni nujno pametna ideja.

Sinovi Imperija

Ob pomikanju figuric po mizi imaš namreč poleg sebe žive soigralce. Glavni hec namizniških iger je ravno v zafrkavanju kolegov z nemogočimi meti kocke in režanju ob njihovih pogledih. Ko igraš proti stoičnemu računalu, se to porazgubi. To zna biti problem, če se igra naslanja na družabno dinamiko, kar je smisel Space Hulka.

Njegova potezna pravila so namreč preprosta. V ozkih hodnikih razbitin se majhni oddelki imperialnih vesoljskih marincev spoprimejo z naletavajočo hordo alienskih genestealerjev. Vsako stran nadzoruje po en igralec. Imperialni postavlja supersoldate v hodnike in ko ti ugledajo spake, po njih užgejo z bolterji – brzostrelkami. Če jih ima kocka rada, iz zverin nastane rdeča čežana, v nasprotnem primeru pa dobijo kremplje v čreva. Space marini v 'terminatorskih oklepih' lahko ogabe tudi na gobec z jeklenimi pestmi in žagami. Toda v boju od blizu so v prednosti monstrumi.

Izziv za imperialnega igralca je pravilno postaviti marince, da so vsi hodniki pokriti. Zato je vsako prizorišče neke vrste uganka. Toda mehanika ima kar nekaj elementov v slogu Človeka, ne jezi se. Strojnice se lahko med streljanjem naključno zaskočijo, rotirajoči minigun pa celo eksplodira in zakolje nosilca ter vso okolico. Ko se to zgodi za mizo, sledijo salve krohota. V digitalni inačici pa zgolj razdraženo naložiš shranjeni položaj.

Zobatci vkup

Špil je temelju ustrezno enostaven, brez kakršnihkoli frpjskih značilnosti, in je umeščen v zelo enolično okolico. Tudi pripoved ima globino luže pred blokom. Marinci reda Blood Angelsov gredo deratizirat hulk Sin of Damnation in to je to. Dvanajst nalog v kampanji, ki so docela povzete po namizni epizodi, bi bilo lahko čisto samostojnih, pa ne bi opazil razlike.

Izometrično, od zgoraj gledani temni hodniki so klavstrofobični in space marinci s svojo pojavo ter govorom markantni kot vselej. Ko se sproži boj, animacije od blizu pokažejo gravžasto letenje drobovja. Toda avtorji se za vzdušje niso dovolj potrudili. Učinki ne navdušijo, glasbe skorajda ni. Grizenje nohtov izvira iz metov kock v boju, ne iz kolovratenja po zapuščenem hulku, in bolečina na prstnih konicah ni prav nič ugodna. Ko bitko kljub dobremu taktičnemu načrtu izgubiš zato, ker je pač tako odločila sreča opoteča, se imaš ravno nasprotno od finega.

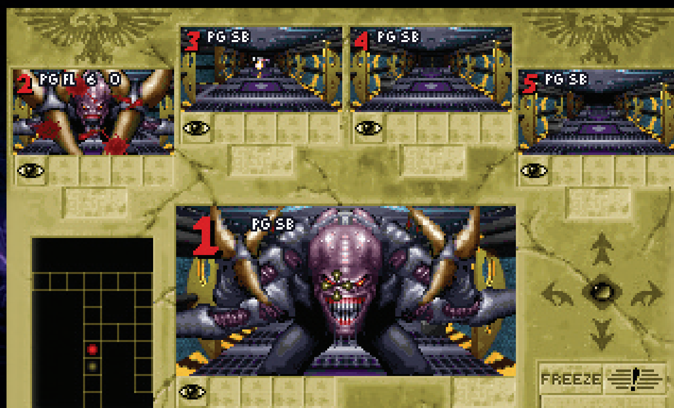
Imperator ni zadovoljen

Tudi zato, ker igri močno manjka loščenja. Animacije marincev so lesene, poleg genestealerjev, ki so edini sovražniki in jih ni kaj dosti vrst, pa iz vseh por igre padajo še drugi žužki, taki, ki povzročajo sesipanja in druge napake. Kot da lučanje kock ne prispeva zadosti naključnosti. Kljub temu pa le digitalno razpečevana igra na Steamu košta nič manj kot 28 evrov, kar ni dosti manj od potezno-igralno sorodnega in v vseh pogledih boljšega XCOM: Enemy Unknown.

Vsebine je za tako postavko odločno premalo. V kampanji moreš igrati zgolj marince, dočim za genestealerje poprimeš v načinih hotseat in v spletnem večigralstvu, oboje za dva. Internetni modus sicer nudi hiter iskalnik nasprotnikov in je najboljši del Space Hulka. A celo tu ni nobene primerjave z namizniško izkušnjo, kjer prijatelju v fris zabrusiš "THE EMPEROR PROTECTS!", ko tvoj marinec s kladivom prekolje spako na dvoje.

Bojni brat Aggressor, veteran tisočerih bitk, bo izvršil Imperatorjevo voljo in noben heretični zlodej ga ne bo ustavil! Razen Dolgčasa. Ta je prehud zalogaj.

59 **vesoljski marinci in genestealerji carujejo ✔ hitro iskanje soigralcev ✔ ugankarska narava stopenj ✔ odvisnost od kocke ✖ manko žmohta ✖ nezloščenost ✖ visoka cena ✖ neroden hotseat ✖** Full Control



SPACE HULK IZPRED DVAJSETIH LET

Tokrat popisanemu Space Hulku manko vzdušja očitam tudi na rovaš izkušnje, ki nam je pred dvajsetimi leti dokazala, da te je sposobno izročilo prestrašiti do kosti. Electronic Artsova istoimenska igra iz 1993 namreč slovi kot eden tistih naslovov, ki jih še danes stežka igraš v zatemnjeni sobi. V utesnjene prostore si zrl iz prve osebe skozi oči do petih marincev. Ko ti je v fris nenadoma skočil zobati genestealer, si se podelal v hlače, zvestoba Imperiju gor ali dol. Dogajanje je teklo v realnem času in potreba po hkratnem ukazovanju petim vojakom je še bolj poudarila negotovost in ranljivost. Nekaj taktiziranja je vseeno bilo, saj si mogel potek zamrzniti z dejavnim premorom. Toda interval te pavze je bil omejen in se je obnavljal, ko je čas tekel ter je v hodnikih odzvanjalo renčanje bližajočih se pošastkov. Briljanten pristop.


Space Hulk je posnetek namizniške različice istega imena. Zato so karte velika mreža ozkih hodnikov, kjer ni prostora za akrobacije.


Terminatorski oklepi so umetelno izklesani in takih prizorov od blizu se sploh ne naveličaš. Žal pa so njihove smrtne animacije zanič.


Če ti dogajajo genestealerji, je najbolje iti na linijo. Način hotseat ima blesavo lastnost, da se ne da skriti števila napadajočih zverin.

Raven: Legacy of a Master Thief

Pogrešam detektivke po zgledu zgodb Agathe Christie. Take, ki se pletejo okoli iste skupine ljudi, med katerimi nekdo počne nečednosti. Dobro pomnim legendarni Sierrin Colonel's Bequest z osamljeno hišo, kupom čudaške žlahte in morilcem. Pa Murder on the Orient Express, priredbo Agathine najbolj poznane zgodbe.



Če bi šel v skrajnost, bi rekel, da je Raven: Legacy of Master Thief imeniten interaktiven detektivski roman. A je še vedno zaresna igra, le malce lahkotna, predvsem pa je v ospredju zgodba in to dobra.

Raven je točno take baže špilček. Spočetka precej spominja na omenjeno literarno uspešnico, saj se zgodba otvori na znamenitem vlaku med potjo v Benetke. Glavni lik je Anton Zellner, prijazni stražnik švicarske policije, ki pomaga francoskemu inšpektorju in angleškemu policaju varovati neprecenljiv dragulj, namenjen v Kairo. Za njim namreč steguje prste skrivnostni in razvpiti zmikavt Krokar, ki je vedno korak pred varuhi.

V vagonih je zbrana navidez naključna druščina in prvi del igre sproščeno kramljamo ter spoznavamo like in njihove težavice. Po vrsti nenavadnih pripetljajev se prizorišče s taisto družbo prestavi na ladjo, ki naposled prispe v Egipt. V naslednji epizodi potem domiselno ponovimo potovanje skozi oči druge osebe, s čimer osvetlimo vrsto prej nepojasnjenih koščkov. Nikakor pa skrivnost še ni rešena, kajti zaključna epizode pride konec meseca.

Sliši se privlačno, vendar Raven na žalost ne izkoristi potenciala, saj je izvedba prelahkotna in polovična. Glede na to, da se vrti okoli ljudi, je dogajanje premalo življenjsko. Tako voz kot brod imata le par lokacij, potnikov je komaj dobrega pol ducata in so bolj kot ne statisti, namesto da bi se premikali naokoli ter se menili med sabo. Njihovi značaji so nerazdelani in vedenje kljub umoru neprizadeto. Tudi pogovori, ki jih je kar precej, niso tako detektivski in pronicljivi, kot bi glede na žanr pričakoval. Pravzaprav špil v vohljaškem oziru od igralca ne zahteva nikakršnega razmišljanja. Zadnji Sherlocki so to posrečeno rešili z diagrami dognanj, ki si jih bil primoran na kraju vsakega poglavja na podlagi dokazov in pričevanj pravilno določiti in povezati.



Veliko je pogovarjanja, vendar na žalost ni vejenja oziroma izbiranja med možnostmi. Nasploh je celoten potek docela premočrten. Igra sicer akcije točkuje, vendar je to nesmiselno.



3D-pogon ni moteč nalik prejšnjemesečnemu Jacku Keanu 2, bi si pa želel boljšega vmesnika in več objektov za pogled/rabo. Vročih točk je namreč za pustolovca premalo, zato je špil še lažji.

Premalo je prav tako neobveznega šnofanja. Tistih par primerov robnih odkritij je le za vzorec in nimajo nikakršne teže, drugače pa je vsa igra premočrten niz kratkih skriptanih situacij. Klasični pustolovski elementi v smislu kombiniranja in uporabe predmetov so sicer polnopravno prisotni, a jih kazi nekam okoren in neprecizen vmesnik. Kazalec ni kaj prida natančen in vodenje lika je pogosto nerodno. Očitam tudi premalo vročih točk in skromne opise.

V igralnem smislu je Raven kritiško gledano povprečen predstavnik zvrsti, ki bi utegnil biti z nekaj več truda mnogo boljši. A vseeno se ti špil prikupi. Ima pisane prostore, dober govor in prijetno, dasi ponavljajočo se melodijo, kar ustvari simpatično vzdušje. Priložnostni igralec bo čislal gladko napredovanje, saj so rešitve precej očitne in prostorov malo. Predvsem pa ima nekaj, kar v igrah obče pogrešamo in odločilno prispeva k igralnosti: dobro, skrivnostno štorijo, polno sumljivcev. Menim, no, upam, da zadnja tretjina ne bo razočarala.

70 *LordFebo je bil marsikaj, a še nikoli švicarski miličnik zrelih let.*

KingArt / Nordic Games

KENTUCKY ROUTE ZERO ACT I & II

Čeprav Kentucky Route Zero na prvi pogled spada med klasične avanture, ga od teh loči marsikaj. S klikanjem resda naročaš liku, naj se tretjeosebno sprehaja po zaslonu, stika okoli in nadleguje prebivalstvo. A z odsotnostjo ugank, mozganja ter inventarja in s poudarkom na počasnem odkrivanju čudaške zgodbe je tole hecen tič. Prej spomni na Cono somraka kot na Opičji otok.



● **Pogovarjanje tvori levji delež izkušnje. Čudaški liki mnogokrat zafilozofirajo in so radi kriptični. Nakar skrivnostno izginejo, ti pa se praskaš po glavi.**

Nekje v rovtah Kentuckyja se znajde kurir Conway. V tovornjačku mu dela družbo zvesti spremljevalec, koščen pes s slamnikom, in v prtljažniku ima paket, namenjen na ulico Dogwood. Preprosta naloga, le da se tipček kljub desetletjem izkušenj izgubi in pristane na opuščeni bencinski črpalki. Brž mu postane jasno, da se obeta nekaj nenavadnega, saj pot do (fantomskega?) cilja vodi po cesti Route Zero. Prividi, duhovi, bizarni liki in televizijski zasloni, skozi katere gledaš v prihodnost, so tu nekaj običajnega.
Tako se kvest pretvori v sosledje odbitih dogodkov. V prvem dejanju, Act I, se junačku pridruži dekle in skupaj raziščeta rudnik, ki se je davno sesedel, pri čemer je pogoltnil večino knapov. V drugem aktu sledi ukvarjanje z birokracijo norega Urada za zasežene prostore in obisk muzeja prebivališč. Sliši se zblojeno, a temačno vzdušje in tobogan čudaštva te dejansko vsrkata in pričneš te zanimati skrivnost dežele. Sumim, da bo po koncu poslednjega, petega dejanja, ostalo mnogo nejasnega.
Zaradi odsotnosti miselnih orehov in le najosnovnejše rabe predmetov je največ časa posvečenega raziskovanju in pogovarjanju. Dialogi večkrat ponudijo izbiro, ki pa dolgoročno nima dosti vpliva in le subtilno spremeni tok pogovora. Ti so v tekstovni obliki, kar pa ne skazi vzdušja, ki je posledica splošne odštekanosti ter samosvojega stripovskega grafičnega stila z obilico počasnih premikov kamere, zumiranja in postopnega odstiranja obrisov. Ko recimo hodiš po poti, v ozadju zagledaš silhueto hiše. Med hojo se kamera počasi bliža in na bajti razločiš okna, pred njo je parkiran avtomobil. Ko odpreš vrata, v prerezu uzreš notranjost. Ne škodi, da je animacija svilnata, okolja pa premišljeno oblikovana in večplastna. Muzika je večinoma temačno minimalistična, nakar preseneti bluegrass ansambel, ki ponekod (ne)umestno brenka in popeva v ospredju zaslona, sredi gozda ali ob cesti. Tako s klikanjem potuješ po zemljevidu, kjer glede na napotke iščeš nova področja. Če se ti ne da, lahko zadremaš – sodelavka jih bo našla sama. Tudi zatakne se ti ne, saj so uporabne točke jasno označene.



● **Svojevrsten stripovski stil, ki spomni na Another World, mnogo pridoda k vzdušju. Enako velja za zasanjano glasbo, ki kliče po igranju v nočnih urah.**

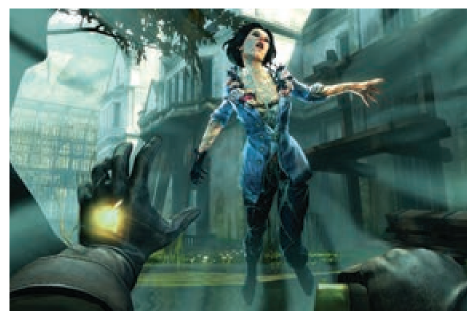


● **Zanimivosti so jasno označene z oblački, tako da je raziskovanje neboleče. Igralna plat je lahkotna, močan poudarek je na temačni atmosferi in zgodbi.**

Kentucky Route Zero je igralno lahkotna, svojevrstna garažna avantura, ki meji na interaktivni roman. Čudaštvo in vzdušje poskrbita, da te prvi epizodi zahakljata, a vsega še ne boš izvedel. Preostali trije deli naj bi dospeli v roku slabega leta, za 18 evrov pa na Steamu dobiš paket vseh aktov. Posamič žal niso naprodaj. ***Kavbojc***
Cardboard Computer ● 18 EUR

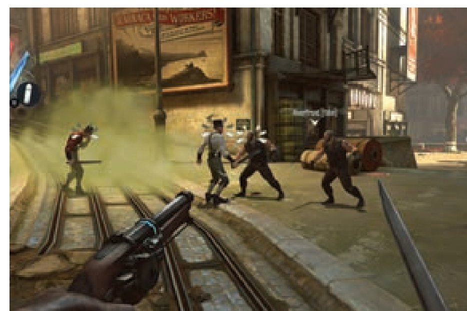
DISHONORED: THE BRIGMORE WITCHES DLC

Pomnite ašašina Dauda, ki je v lanski prvoosebni tiholaznici s frpjskimi elementi Dishonored zakuhal umor cesarice, s čimer je po krivem obtoženega protagonista Corva Attana spravil v velike škripce? Seveda ga, saj si kot ljubitelji špila bržkone niste drznili izpustiti The Knife of Dunwall, prve polovice sveže zgodbene kampanje, v kateri obujemo škornje glavarja morilske organizacije. Ta DLC je tako kot novi The Brigmore Witches, ki zaključi Daudovo pripoved, na voljo na Steamu, kjer posamič staneta 10 evrov. Igranje Knifa za razumevanje Brigmora ni nujno, je pa priporočljivo.
V nadaljevanju se podamo na sled mistične čarovnice Delilah, ki nam jo je zagodla v prvem delu in se s somišljenicami zatekla v odročno rezidenco. Do tja se po reki pripeljemo z barko, še prej pa moramo v mestni sredici opraviti prgišče zanimivih misij. Daud se na reševanje lastnice ladje najprej poda v zapor, od koder je pobegnil Corvo, nakar se po bistven mehanski del odpravi v tekstilno tovarno, zatočišče za vodjo ene od tolp, ki se na ulicah obrečnega okrožja Dra-



● **Brigmorske čarovnice so zahrbtne nasprotnice. Protistrup za njihovo nenehno teleportiranje je ustavljanje časa, eden od Daudovih magičnih talentov.**

pers Ward ravsata za prevlado. Pri umazanih poslih se senčnež kot prej zanaša na nadgradljivo pištolo in lokostrel, dočim je nova med magijami darthvaderska karafeka, s katero sovrage (in predmete) potegnemo k sebi ter jih v zraku davimo.
Propadajoča vila Brigmore je daleč najbolj zapeljiva lokacija, medtem ko ostale niso od muh v igralnem smislu. Arkanovci so znova poskrbeli za kopico tiholaznih in bučnih pristopov, od mirovniškega ali kaotičnega postopanja pa je na koncu odvisen izid srečanja z maščevalnim Corvom. Prislužene kovance lahko pred začetkom posameznih misij potrošimo za aktivacijo 'uslug', s čimer je Daudu v okoliših, kjer ga pričakajo pazniki, tolpaši, teleportirajoče coprnice in oživljajoči se psi, na voljo še več stranpoti in krajšnic. V primerjavi s štorijalno plehkim Knifom navduši predvsem to, da sveža razširitev konkretno poglobi Daudovo osebno izpoved. Skozi interne monologe in pogovore z ostalimi liki ga prikaže kot kredibilnega antijunaka, ki se na svoj način skuša odkupiti za stare grehe. S kakim dodatnim orožjem ali kulsko nadnaravno sposobnostjo bi bila vsebina nemara še boljša. Ampak v splošnem so Čarovnice iz Brigmora, ki terjajo tri do štiri ure igralnega časa, šolski primer zadovoljujočega DLCja. ***Case***
Bethesda ● 10 EUR



● **Tolpi Klobučarjev in Jegulj poskrbita za pristno pouličo bojno vzdušje. Na enem mestu se odločiš, ali boš do monopola pomagal eni ali drugi strani.**

PAPERS, PLEASE

Referenti za okencem so uboga bitja. Njihovo delo je enolično, stranke so zoprne in vrsti ni videti kraja. A s podpisom in štampiljko vladajo kotičku sveta, malemu peklu, kjer so jim duše na drugi strani stekla prepuščene na milost in nemilost. Birokratki, ki preživijo na najmanjšo napako. Taki, ki te po večurnem čakanju naženejo ali, še huje, ko prideš po več urah do šalterja, spustijo rešetko in izginejo na malico. Bi radi za nekaj virtualnih trenutkov izkusili, kakšno moč imajo? Poženite Papers, Please!



● Spočetka brez birokratskega priročnika, kjer imate zapisana vsa pravila, ne bo šlo. Po nekaj urah aktivnega igranja ga boste že znali na pamet. Naslednji!

Na pogled neugledno pikslasta, v barve realsocializma odeta igra te postavi v vlogo obmejnega kontrolorja izmišljene vzhodnoevropske države Arstotzke na višku hladne vojne v osemdesetih. Službo si dobil na loteriji, kar pove ogromno o razmerah v državi. Kot edini hranilec družine lahko le upaš, da se bo s tem življenje zasukalo na bolje. Sprva so zadeve enostavne. Sediš za okencem in v matico spuščaš samo državljane, ki imajo veljavne dokumente. Prišlek ti na pult vrže potni list, ti pa pogledaš fotografijo, datum poteka in v priročniku preveriš, ali ga je izdala prava upravna enota. Če vse štima, uporabiš zeleno štampiljko. V nasprotnem primeru usekaš z rdečo in reveža zavrneš. Naslednji, prosim! Vsak nov dan prinese spremembo. Dovoli se vstop tujcem, izdajati pričnejo delovne vize ... Skratka, kup papirologije raste. S tem pa tudi število mejnih incidentov, od terorističnih napadov do subverzivnih elementov in poskusov podkupovanja.

Zato vrli uradnik dobiva nova navodila in nadgradnje opreme za šalterjem, ki sega do slačenja sumljivih osebkov do njih pridržanja v zaporu. Bog varuj, če bi se zmotil! Ministrstvo te ima ves čas na očeh in te koj ukori za vsako malenkost, tudi banalno, recimo da je potni list potekel prejšnji dan. Če nevestno početje nadaljuješ, se na plači poznajo penali. Ker dohodek komajda zadošča za pokrivanje življenjskih stroškov družine, si hitro v dilemi: hrana, ogrevanje ali zdravnik za bolnega mulca? Podkupnine postanejo privlačne ... Poleg zgodbe, ki nudi več koncev, obstaja še neskončni način s tremi opcijami: koliko strank obdelaš v desetih minutah, kako dolgo zdržiš brez napake in kdaj ti bo zmanjkalo denarja. So dobrodošel dodatek, a bolj obstranskega pomena. Raje boš še enkrat šel skozi štorijo in se poskusil odločati drugače.

Čeprav gre za fiktivno socialistično prizorišče, igra neprijetno namiguje, da dandanes v demokraciji in svobodi ni dosti drugače. Kar, zanimivo, itak ponavljamo vsi tisti, ki smo življenje za kobajagi železno zaveso komunizma dejansko izkusili. Zaprmej so sedanji pregledi na letališču, četudi letiš znotraj Unije, bolj invazivni, kot je bila obmejna kontrola na Šentilju, kadar smo iz Avstrije švercali milko in barvice jolly. Avtor, ki je izdal že več tovrstnih 'politično osveščujočih' iger, se je potrudil skozi scenarij vplesti konkretne primere ljudskih tegob. Nekatere od teh te dregnejo v živo. Pričneš se spraševati, ali si res brezoseben birokrat, ki gleda le na črko zakona, in ugibaš, kakšne bodo posledice, če pravila prikrojiš.



● Slačenje na meji spada že med ljudske legende, a ga špil lepo ponazarja. Danes agenti TSA na ameriških letališčih počno isto s skenerji. Živela svoboda!

Papers, Please je test človečnosti in tega, koliko te lahko brezosebno štempljanje dejansko premeni v robota. Je igra na psihološki ravni, tista, ki se dogaja v tvoji glavi, ne na zaslonu. Zato je zanj definitivno vredno odšteti 7 evrov na Steamu ali GOGu. Naj vas midijevsko svirkanje in spectrumovska grafika ne odvrneta. ***Quattro***

Lucas Pope ● 7 EUR

SILICIJ V LERU





Ah, humanoidni mutant, kolikokrat sem ti v System Shocku s kovinskim kijem razklal betico in začul neartikuliran krik, ki me je napolnil z zadovoljstvom ter mi vlil korajže! Počivaj v vesoljskem miru.

Kibernetsko ojačani Case se prebudi iz kome in zmeden zakoraka po temačni vsemirski postaji. Po soočenju z megalomansko umetno inteligenco iz System Shocka 1 in 2 se pretresen priduša, da z računalniki res ni heca.

Načrt je bil sledeč. Izid System Shocka 2 na Steamu bi izkoristil za obuditev spominov o tem znamenitem nizu prvoosebnega igranja vlog, ploda legendarne kovačije Looking Glass, ki ga je davnega leta 1994 otvoril nadmočni prvi del. Špiloma bi skupno posvetil predvidoma kakega pol ducata uric, saj sem ju kot zagrizen ljubitelj žanra svojčas preobrnil ničkolikokrat. Celo večkrat kot fantazijski Ultimo Underworld I in II (glej Joker 216, prispevek Poslednje podzemlje), idejni predhodnici obeh Sistemskih šokov. No, plan se mi časovno ni izšel. Po dveh tednih intenzivnega in navdušenega igranja sem dobil potrdilo lastnega nostalgičnega prepričanja, da gre za igri, ki po dodelanosti ter globini še danes presenečata. Naslova, ki nista zgolj navdihnila čislanih Bioshockov, marveč sta narekovala razvoj marsikaterega modernega umotvora te vrste.

KO BOM VELIK, BOM HEKER

Tisto, kar me je po zagonu enke najprej šokiralo, je bila podoba. Na kvalitativni preskok nazaj, ki so mu botrovali ločljivost z zgornjo mejo 640 x 480, nezglajene in razmazane teksture ter primitivno animirani ploski liki, na začetku nisem najbolje odreagiral. Nekaj časa je dalje trajalo, da sem se privadil na relativno majhno okno v svet in čudnosti nerodnega ikonskega vmesnika, pri katerem so se avtorji očitno zgledovali po Wordu 2.0.

A škiljenje pred zaslonom in praskanje po temenu se je že po slabi uri pričelo umikati začudenju, ki ga je prineslo raziskovanje devetih nadstropij prostrane vesoljske postaje ter rokovanje z vrsto naprednih frpjskih in drugih pritiklin. System Shock je bil ob izidu špil presežnikov in ponovni obisk je pokazal, da je tak v marsikaterem pogledu še danes.

V času, ko je rulja spuščala čeljust ob grafiki Dooma 1 & 2, ki sta se odvijala v eni ravnini, se je Sistemec pohvalil s hudo napredno 3D-srčiko, višinsko razgibanimi okoliši in glavnim likom, ki je obvladal skakanje, vzpenjanje, nagibanje, počepanje ter plazenje. Kakor tudi z docela svobodnim, vsestranskim obračanjem glave hekerskega junaka, s katerim se je leto poprej izkazala tej plati podobno nadpovprečna druga podzemna Ultima. Recite mi dalje – v katerem prvoosebnem špilu lahko danes merimo neodvisno od pogleda? In v kolikih moremo elemente uporabniškega vmesnika razporejati po želji? Širjenje zenic je pred devetnajstimi leti v enaki meri kot takrat slastna podoba spodbujal nadmočen dizajn frpjskih prvin in mehanik. Doug Church in Warren Spector, ki je kasneje zagrešil Deus Ex, sta jih



Napredovanje in raziskovanje so občasno grenile radioaktivne sobane. Nezdrave učinke si ublažil z goltanjem namenskih tabletk.



Hecno, ampak ena od začetnih kiborških nadgradenj je bil celozaslonski način. Spričo majhnega okna v svet si ga bil še kako vesel.

zasnovala po sistemu kamen-papir-škarje. To pomeni, da se je za vsak strup našel protistrup. Človeški mutanti, kibernetske nindže, roboti in drugi sovražniki so bili v SS1 občutljivi le na specifične vrste energijskih in strelnih orožij z različnimi tipi streliva. Pri tovrstnih frpjskih detajlih je šla igra v skrajnosti, ki so današnjim prvoosebnicam španska vas, naj bodo še tako možganske. Štoparico je bilo na nekaterih vrstah eksplozivov denimo moč nastaviti do sekunde natančno. Pluse in minuse so imele dalje mnoge stimulativne snovi, za katere si bil nagrajen z raziskovanjem in so brezimenskemu heroju izboljšale fizične lastnosti. Ena od teh te je začasno spremenila v tepežkalskega mišičnjaka, nakar si moral 'za kazen' počakati, da je minil psihedelični stranski učinek, ki je na zaslon priklical mavrične barve.
Preudarno se je bilo treba posluževati tudi hardverskih nadgradenj, s katerimi si postajal čedalje bolj podoben svojim mehanskim nasprotnikom. Prikazovalnik biološkega stanja (zdravja in utrujenosti, ki se je pojavila po teku), energetski ščit, infrardeči vizir, označevalnik tarč, zaščitna obleka proti radiacijam in drugi tehnološki onegaji – za delovanje so vsi potrebovali elektriko. Z baterijami pa je špil, podobno kot z municijo, skoparil. Zlasti na najvišji težavnostni stopnji, kjer te je že najmanjša nepozornost stala prebuditve v regeneracijski komori. Če si jo v nivoju pred tem seveda aktiviral.

"WHAT HAVE YOU DONE, INSECT?"

Naziv 'vesoljske Ultime Underworld' si System Shock 1 po eni strani zasluži. V podzemlju dežele Britannia si v domala poljubnem vrstnem redu obiskoval nenavadne svetove, dočim v System Shocku z dvigalom na podoben način potuješ med oddelki vesoljske postaje. A vzdušje je tu neprimerno bolj klavstrofobično, moreče in strašljivo kot v Ultimi, kajti prepuščen si nemilosti poblaznele umetne inteligence, ki te ves čas opazuje skozi varnostne kamere in nadte pošilja moraste podložnike. SHODAN, kakor se imenuje ta silicij z božjim kompleksom in mamljivim ženskim glasom, se ima za superiorno bitje in bi rado na vsak način uničilo človeštvo ter Zemljo. Na tebi je, da mu to preprečiš. Enkrat moraš na postaji deaktivirati laser, drugič preprečiti razširitev mutantskega virusa. Dalje se ubdadaš s hekanjem, ki ga spremlja všečna miniigrica, medtem ko te na koncu pričaka šefovski spopad v kiberprostoru. V kulskem labirintastem svetu, uprizorjenim s preprosto žično grafiko, do katerega v igri na več mestih dostopaš prek namenskih terminalov in kjer se spopadaš z varnostnim programjem.
Nadaljevanje, ki so ga leta 1999 izdelali pri Irrational Games in s katerim se je proslavil idejni oče Bioshocka Ken Levine, je po prvencu prevzelo dobršen del pritiklin, razširilo frpjske možnosti ter močno izboljšalo grafiko in inventar. Orožja so se z rabo denimo kvarila, kar te je prisililo v še bolj panično varčevanje s strelivom in zdravili. Z igranjem si na vesoljskem plovilu Von Braun začel dvainštirideset let po dogodkih iz SS1, povezave z originalom pa so bile številne. Igral si kot vojak, tehničar ali futuristični coprnik, dočim si veščine rokovanja z lahkimi, težkimi in eksotičnimi orožji, hekanja, popravljanja opreme in psihičnih moči tekom pustolovščine razvil s svobodnim vlaganjem kibernetskih modulov.
Slednje si v komunikacijskem, zdravstvenem, strojniškem, nadzornem in ostalih sektorjih vesoljskega plovila poiskal mimogrede. Med sektorji si se prekladal dokaj premočrtno, a si se znotraj njih velikokrat vračal. Z moduli pa te je za opravljene cilje pridno nagrajevala tudi zavezniška (ali pač?) umetna inteligenca, ki v dvojki tekmuje s še eno maligno silicijevo entiteto, zvano The Many. Zgodba v System Shocku 2 je polna preobratov in presunljivih dogodkov, ki jih tistim, ki špila niste igrali, ne kanim razodeti. Tudi zato, ker je sestavljanje štorijalnega mozaika s poslušanjem vzdušnih zvočnih dnevnikov preminulih članov posadke, ki ga je patentiral že prvenec, ob deviškem igranju nepozabno doživetje. Brez tega elementa bi bilo iskanje dostopnih gesel in kartic, onesposabljanje in zaganjanje raznorazne mašinerije ter klanje mesnatih in robotskih sužnjev umetnopametnega dvojca pol toliko zanimivo. Predvsem pa bistveno manj zastrašujoče, saj postane kmalu jasno, da zmešani računalnik ne nosi vse odgovornosti za peklensko stanje.

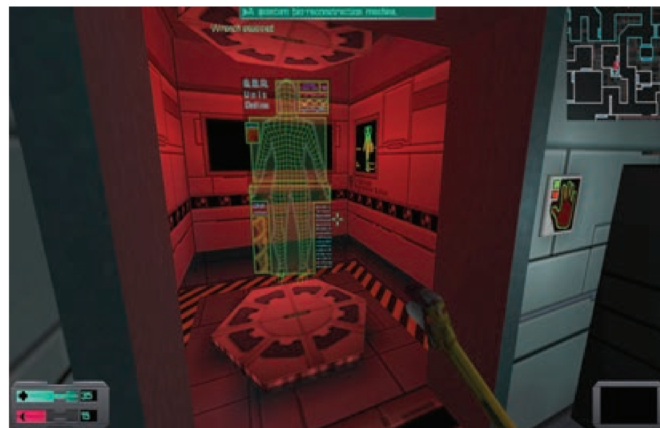
ŠOKANTNO DOBRA STA!

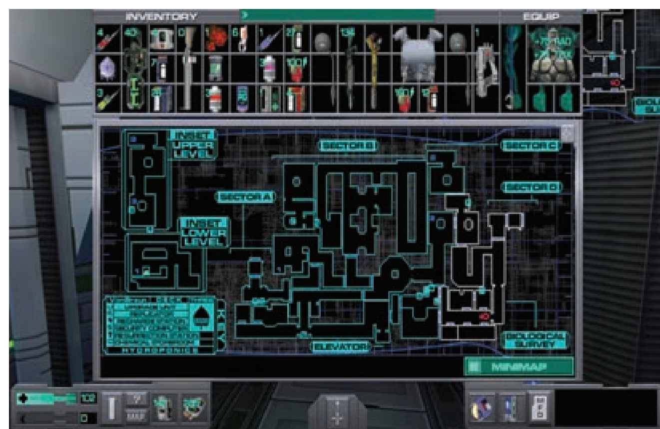
Saj ne, da se na obeh igrah ne pozna zob časa. Zastarel videz in staromoden vmesnik bosta zlasti v primeru abrahamske enice, ki pri višjih ločljivostih ni bistveno lepša, za marsikoga pretirano odbijajoča. Prav tako ni nič laskavega moč zapisati o umetni pameti sovražnikov, ki tako v prvencu kot v nadaljevanju poznajo le tri stanja. To so mirovanje, tavanje, med katerim spuščajo fraze, da ti sredi kronično zatemnjenih lokacij poledeni kri ("The Many sings to us!"), in brezglavo jurišanje.
A hujšega ni, saj se je smisel igranja ta, da capine onesposobiš, preden krenejo v akcijo, medtem ko so pustolovsko-frpjski temelji tudi danes čvrsti kot skala. Skozihod si dolgujete vsi trdojedrni pristaši igranja vlog in tisti, ki vas zanima, od kod ideje ter prijeme še dandanes črpajo Bioshock in kompanija.

System Shock 1 uradno ni (več) v prodaji. Splača se namestitev novejšim sistemom prirejene 'prenosne' verzije Portable, ki jo najdeš na Systemshock.org. Vsebuje dobrodošlo modifikacijo, ki usposobi nadzorovanje pogleda z miško. System Shock 2 je za 10 dolarjev naprodaj v butiku GoG, za 10 evrov pa na Steamu. Na prej omenjenem fanovskem portalu se dobi nadgradni paketek SS2Tool, ki izboljša marsikaj, vključno s teksturami. Izogni se le namestitvi nadgradnje Rebirth, saj ta originalne sovrage zamenja z neokusnimi novejšimi.



Psionska krogla je bila osnovna potrebščina futurističnega čaranja. Zalogo psihične energije si si obnavljal s posebnimi injekcijami.


Po smrti si se na danem oddelku obudil v odmaknjeni regeneracijski komori. Bolj se je splačalo včitati shranjen položaj.



Tako prvi kot drugi Sistemec sta imela zemljevid, ki se je risal sam. Na njem je bilo moč označevati pomembne lokacije in dodajati beležke.


Pretirano oživljanje sovragov je ublažila zaplata, ki je nadaljevanju dodala kooperativno igranje kampanje po spletu. Ni bilo kaj prida.



EVOLUCIJA MOTOVILJENJA

Kinect je Casa pustil ravnodušnega, prešvicanega in s hudim musklfibrom. Nad smiselnostjo in uporabnostjo gibalnih nadzornih pripomočkov je skorajda že obupal, zato se z dobro mero nejevere loti preizkusa leap motiona. To je računalnikom namenjena napravica, ki obljublja mahalno vmesniško izkušnjo, podobno oni iz filma Minority Report.

John Carmack je pred časom izjavil, da je rokovanje s kinectom na xboxu 360 podobno nadzorovanju računalnika z mišjo brez gumbov in neznosnim zamikom med njenimi premiki ter odzivi kurzorja na zaslonu. Avtorji leap motiona, ki se ga je že pred izidom prijel vzdevek 'kinect za PC', pa trdijo, da so z izumom uspeli odpraviti domala vse tegobe, ki pestijo prostorsko zavedne kontrolerje. Jim gre verjeti? Lahko naprava na abakih na en mah nadomesti miš, tipkovnico in dotakljiv zaslon? Poglejmo.

Strup v mali škatlici

Leap je podolgovat kos aluminija in črne plastike, ki meri vsega 80 x 30 x 10 milimetrov. V lični beli embalaži sta poleg naprave, osnovnih navodil in aktivacijskega gesla še krajši ter daljši USB-kabel, s katerima napravico povežeš s PCjem ali macom. Dodatno napajanje ni potrebno. Leap motion daš na mizo pred tipkovnico oziroma med tipkovnico in monitor. Po namestitvi gonilnikov in softvera, ki ga pretočiš z uporabnikom prijaznega spletnega portala, je nared za zaznavanje gibov.

In sicer takih, ki jih v 3D-prostoru nad škatlico izvajaš z eno ali obema dlanema hkrati. Tehnologija, ki to omogoča, v principu ni revolucionarna ali nova. V notranjosti sta, podobno kot pri kinectu, kamerici. V navezi s tremi infrardečimi globinskimi LED-tipali skozi polprozorno krovno ploskev opazujeta dlani in prste ter gibe preslikujeta na zaslon. Gizmo deluje v širokem razponu svetlobnih pogojev, impresivni pa sta predvsem hitrost in natančnost, s katerima je zmožen slediti kretnjam okončin. Zamik (lag), rak rana Microsoftovega izuma, je komajda občuten, aparat pa gibe zaznava na malodane čudežno stotinko (0,01) milimetra natančno!

Motovilska idila, torej? Hja, ne čisto. Poglavitni problem se pokaže v orientacijski aplikaciji, kjer se seznaniš z osnovami. Recimo s tem, da moraš dlani, ko si zaželiš interakcije z aktivnim leapom, držati na razdalji od dveh do največ štirih decimetrov od škatlice, kjer jih ta še dobro 'vidi'. Mišice pri tem trpijo, a ni hujšega, saj lahko komolce, ko se utrudiš, postaviš na mizo in mahaš dalje.

Dokler imaš dlani nad leapom razpeti vodoravno, vzporedno s površino onegaja, je načeloma vse v redu. Ko ob vnosu prstov v zaznavno polje na ekranu navdušeno opazuješ, kako skeletna rekonstrukcija tvojih okončin v realnem času plapola v skladu z resničnimi, se počutiš kot Tom Cruise v Minority Reportu. A idila ne traja. Največ težav je z doslednim sledenjem (trackingom) posamičnih prstov. Pri sledenju kompleksnega, bliskovitejšega, divjega švigašvaganja z njimi se namreč rado dogaja, da se softver za usoden delček sekunde zmede in 'pozabi' na enega ali več digitov. Če dlani okoli osi zasukaš za več kot sedemdeset stopinj oziroma jih podržiš pravokotno na površino škatlice, pa se iluzija, da si Tony Stark v laboratoriju, sesuje. Ne glede na to, ali v nastavitvah izbereš 'uravnoteženo', 'precizno' ali 'hitrostno' sledenje. Med prsti, ki se prekrivajo, leapova očesa namreč preprosto niso sposobna razločiti. Zaradi enosmernega (od spodaj navzgor) pogleda na stvarstvo jih v tem položaju ne vidijo, kar v naprednejših aplikacijah in igrah pripelje do trzanja in vsakovrstnih čudnosti. Predvsem pa se porazgubi tisti začetni občutek, da imaš končno opravka z neoporečno gibatorsko tehnologijo.



Pri obojeročni interakciji z leap motionom izgledaš kot duhovnik med blagoslovom. Tega bi bila napravica potrebna, saj se pri sledenju miganja s prsti prevečkrat zmede, odpove poslušnost in doživlja popadke, kot bi bila obsedena.

Mahalna trgovina

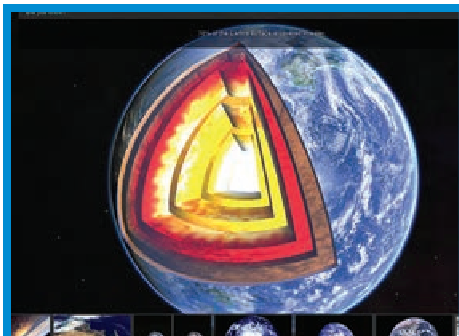
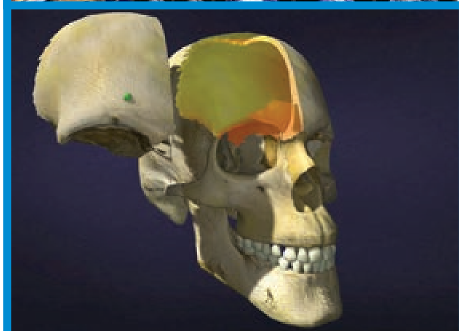
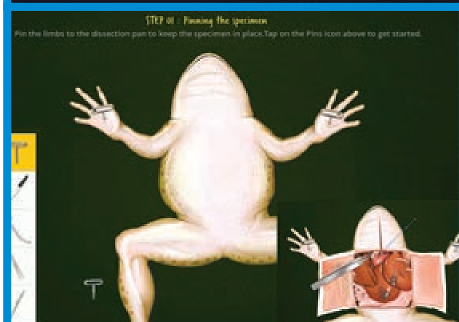
Na srečo se boljše aplikacije bolj ali manj zavedajo omejitev tehnologije in od tebe večinoma terjajo tako motoviljenje, ki leapu ne povzroča prehudih preglavic. Pretočiš jih iz spletne štacune Airplay in zaženeš iz namizniškega kontejnerja Airspace.

Grafični programi, kot je Corel Painter Freestyle, in številni drugi, kjer z iztegnjenim kazalcem simuliraš vodenje miškinega kurzorja (svinčnika, skalpela, dirigentske paličice ...) po zaslonu, so osnovani na dveh različno občutljivih prostorskih conah. Če nad leapom mahaš 'spredaj', v bližini svojega prsnega koša, si softver tolmači, da si želiš osnovnega premikanja indikatorja po površini ekrana, kar se imenuje 'hover zone'. Ko z dlanjo oziroma s prsti sežeš dlje v globino, proti monitorju, pa leap to interpretira, kot bi s kulijem pritisnil na papir, na nekaj kliknil oziroma se nečesa dotaknil ('touch zone'). Sistem za prvo silo deluje, vendar pri drezanju zahteva izredno mirno roko in ne odpravi izvirne pomanjkljivosti mahalne tehnologije – manka povratnega odziva. Skratka, miši nikar še ne pospravi v predal.

V aplikacijah, kot je Google Earth, orkestrantski Chordian Conductor ali tista, v kateri listaš po vsebini New York Timesa, ki so prav tako na voljo v spletni trgovini, povečini uporabljaš tradicionalne geste, kakršnih si vajen iz naprav z dotakljivimi zasloni – multitouch, swiping, pinch to zoom, circling, flicking ... Pri prepoznavanju tovrstnih kretenj leap ne doživlja hujših po-



Promocijske fotke, kakršna je tale, so larifari. Leap resda prepozna, da med prsti stiskaš svinčnik, vendar je zavoljo drobnega trzanja kurzorja na zaslonu povsem neprimeren za količkaj profesionalno risarsko rabo.

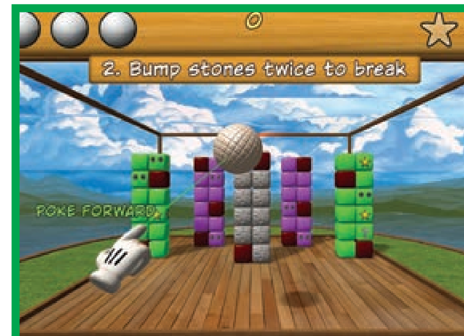




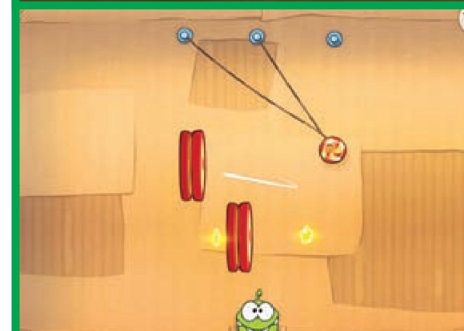
Znanstvene in učne aplikacije so na pogled in prvih nekaj zamahov zanimive, a premalo napredne in obsežne, da bi bile vredne razpiranja denarnice. Bolje bi se odrezale v kakem interaktivnem muzeju.





V programčkih, ki so na voljo tudi za ostale platforme in so jih avtorji priredili mahalnemu nadzoru, se najbolje vidi (ne)uporabnost gizma. V večini primerov gre z miško in tipkovnico veliko laže.






V špilih, kot so Boom Ball, Cut the Rope in Digit Duel, kjer dlan oblikuješ v pištolo in simuliraš pokanje, prideta do izraza obe plati škatlice. Navdušujoča odzivnost in polovičarski tracking prstov.

padkov, čeprav brezhiben ni. Pomenljiv pokazatelj delovanja so prirejene različice nekaterih špilov s tablic in telefonov, kot sta Fruit Ninja in Cut the Rope. Pri obeh sem z vihtenjem edinega prsta dosegal rezultate, primerljive s tistimi na mobilijah, vsaj dokler me tracking slejkoprej ni pustil na cedilu.

Podobno mlačno se leap odnese pri zračni navigaciji po zloglasnem ploščastem namizju Windows 8. Kot alternativa dotakljivemu monitorju je smiseln edinole v primeru, da nameravaš slednjega uporabljati kot rekreativno dopolnilo k nadzoru z glodalcem in tipkalom. Sicer pa ne. Ker v prostoru nad leapom ni robov, od katerih bi s prsti povlekel proti sredini zaslona, kar je v Oknih ena od osnov, softver geste dostikrat interpretira po svoje. Pa še z govornim ukazom leapa ni moč izklopiti, zaradi česar med rabo odpadeta praskanje po nosu in popravljanje očal.

Kako je s podporo v običajnih špilih? Lahko z motoviljenjem nadzoruješ možiclja in akcijo v Battlefieldu 3 ali Portalu 2? Si v World of Warcraftu na ta način pomagaš pri izbiri različnih urokov? Teoretično že. Programček GameWave ti dopusti, da tipke, kot so WASD, in gumbe na miški smiselno spariš z več ducati unikatnih gest ter naprednimi nagibi leve in desne dlani. A ne pričakuj, da boš na ta način konkuriral igralcem s tradicionalnimi kontrolerji. Za kaj takega se pri zasledovanju prstnega baleta leapu prevečkrat kolcne. Odzivnost in natančnost aparata na to ne vplivata.

Kdor visoko skače ...

Leap motionova tehnologija ni dorasla resnejši, kaj šele profesionalni rabi. Ne pomaga, da je med več kot stotimi uradno poženganimi znanstvenimi, kreativnimi, izobraževalnimi, eksperimentalnimi, zabavnimi in še kakšnimi aplikacijami v tem trenutku bore malo takih, ki bile zanimive za več kot četrt ure. Celo v primeru plačljivih, za katere moraš odšteti nekje od 2 do 12 evrov, gre bolj kot ne za demonstracijske, vsebinsko plitke koščke kode, ki jih preizkusiš, jih pokažeš kolegom in nanje pozabiš. Nemara bo drugače šele, če bodo konkretno podporo produktu napovedali veliki založniki ter priznani razvijalci.



Nad kablom, ki ga je nemogoče skriti, bo vihal nos marsikateri estetik. Če bo leap uspešnica, ga bodo nemara začeli vdelovati v tipkovnice in monitorje. Asus ga že prilaga nekaterim prenosnikom.

Na trenutni stopnji razvoja izuma ne morem označiti za nič drugega kot polovičarsko igračo, ki med delovanjem prevečkrat odpove poslušnost, da bi jo šlo jemati resno. Ne pomnim, kolikokrat sem med risanjem moral pritisniti 'undo', v količkaj zahtevnejših špilih pa ponavljati stopnje. Je že tako, da mahalni kontrolerji na peceju hočeš nočeš tekmujejo s tipkovnico in mišjo, ki sta dosedanjim izumom v domala vseh pogledih nadmočni. Primojdunaj, da bi z njima celo v programih in igrah, namenjenih izključno leapu, hitreje, z manj muke in več zadovoljstva opravil veliko večino nalog, ki predvidevajo prstno aerobiko, čeprav ne bi mogel bezati v tretjo dimenzijo.

Glede na to, da smo se pred desetimi in več leti smejali prvotnim touchscreenom, medtem ko danes brez njih skorajda ne moremo več, leapa in mahalne tehnologije še ne gre odpisati. Avtorji se trudijo s popravki, potihem pa bržkone upajo, da jih bo kupil kak hardverski mogotec, tehnologijo dodelal in jo začel vdelovati v monitorje, prenosnike ter še kam. Gibatorski trend še ni rekel zadnje besede, kar dokazuje Samsung, ki se s podobnimi načini nadzora ukvarja pri premijskih telefonih in televizorjih. Tik pred vrati je tudi kinect 2 ob xboxu one.

A v danem trenutku se osebno pošteno kesam, da sem podlegel tehnološkemu firbcu in na Leapmotion.com za gizmo vključno s poštnino ter dajatvami zapravil 92 evrov. Obdržal ga bom kot zanimivost za obiskovalce, priporočiti pa si ga upam le največjim entuziastom nad vsem motovilskim.

(NE)PAMETNI TELEVIZOR

Optimistični LordFebo se ne loti testisa dalečglednih zaslonov, marveč za lastno radovednost znova prevetri njihove 'bistre' oziroma razširjene zmožnosti. Je navdušen ali razočaran?

Analize pravijo, da so za slabšo prodajo televizorjev krive zlasti tablice. Toda v resnici jim je zavdal naš življenjski slog, ki nam komaj dopušča dihati, kaj šele, da bi brezdelno ždeli na fotelju. Tudi domače družabnosti v skupni izbi je vse manj oziroma se je preselila na mrežo. TV sicer po inerciji ostaja obvezen kos dnevnosobne opreme, ki je po možnosti redno prižgan, a pozornosti je deležen vse manj. Aktivna in napredna populacija srednjega ter višjega razreda nima potrpljenja za slab program s predolgimi oglasnimi bloki.

Posodobitev naprave je bila zato samoumevna. Prvi korak je bil mrežni vmesnik, ki ga imajo danes praktično vsi modeli: vstopni žičnega, srednji razred pa še wi-fi po protokolu n. Če so škatle še do pred kratkim poleg živega programa poznale edinole teletekst, je omreženost odprla nov, bogat svet s čuda možnostmi. Po novem smo povezani v domačo mrežo in svetovni splet, moremo brskati po straneh, se digitalno družiti, predvajati video na zahtevo, zaganjati programčke in igre, deliti vsebine z mobilniki in še mnogokaj. S tem so odzadni servisi, ki so na mnogo področjih pomembni toliko kot hardver, naposled prišli tudi na področje televizorjev. Napovedi itak velijo, da bo linearnega TV-programa čedalje manj in bo vsak kanal nekakšna aplikacija, s katero bomo dostopali do knjižnice oddaj.

A takih obljub in marketinških alinej smo bili deležni že pred leti, pa se v praksi zaradi okornosti in počasnosti niso izkazale. Je danes kaj bolje? Na kup sem dal štiri paradne predstavnike najbolj prodajanih znamk: sony W905A, samsung F8000, philips 8008 in LG LA6908. Niso me zanimale herčnost matrike, vernost barv, videz ali cena, marveč zgolj, kaj vse znajo in kako to počno. No, že vnaprej povem, da to ni izčrpen test, kajti mikropostavk in možnih situacij je preveč. Poleg tega se zaradi popravkov reči stalno spreminjajo. Gre bolj za obči pregled za splošno izobrazbo, da si navaden človek ustvari približno sliko, kako (ne)uporabna je na ves glas promovirana 'pamet televizorjev'.

Pametni dalekogledi

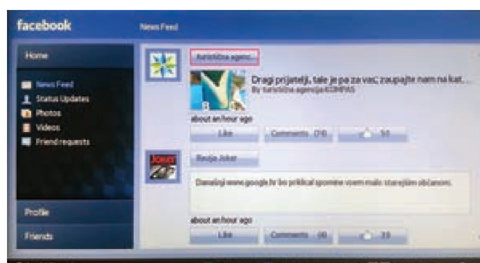
Pod smart TV, kakor se kličejo postavke, ki jih je prinesla omreženost, si predstavljamo zaslon s slikovitimi ikonami, ki vodijo do vseh sort aplikacij, storitev in iger. Enotnosti pri naboru teh nucnikov ni, kajti večinoma vlečejo vsak na svojo stran, televizorji pa imajo različne operacijske sisteme. Takenako so raznoliki pristopi. LG in Samsung sta vzpostavila vsak svojo obilno nalinijsko štacuno, kjer je celo nekaj plačljive robe. Softver se namesti na TV in zaganja lokalno, zato je odzivnost večja. Toliko bolj v kronskih modelih, v katere sta vdelala procesorje z dvema oziroma štirimi jedrci. Philips je ubral drugačno pot in na televizor softvera ne nalaga, marveč se vse zaganja v oblaku. Celo namizje ni lokalno, marveč se naloži od neznano kje. Rezultat tega je neizrekljiva polžavost, ki celo na ožičeni povezavi mori telo in duha.

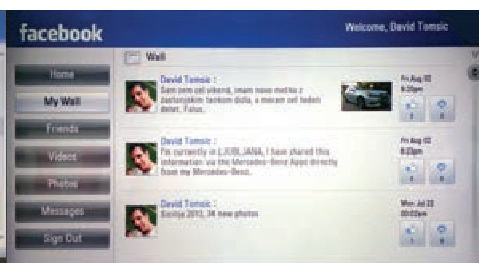


Samsung ima smart TV najbolj razdelan, saj kaže več namizij: enega s programčki, drugega z družabno sceno, tretjega s fotografijami in filmčki … Možno jih je do neke mere prilagoditi in naprava oziraje na gledalne navade celo priporoča filme ter šove. Žal v Sloveniji vse ne deluje, recimo kupovanje filmov ali napreden spored. Lahko pa se, ako imaš model s kamero, slikaš in objaviš na Facebooku!



YouTube Odjemalnik za največjo zbirko spletnih videoposnetkov, ki je bil včasih na TVju za en drek, je napredoval v skoraj uporabno obliko brez razločljivostnih in časovnih omejitev. Zlasti je pozdrava vredna naveza s telefoničnim YouTubom (obe napravi morata biti v isti mreži), ki odpravi potrebo po mukotrpnem pisanju z daljincem. Programčka enostavno spariš z vpisom ali skeniranjem kode, nakar na mobiliji posnetke iščeš in jih nizaš v playlisto, ki se odvrti na televizorju. Če bi se most nato obdržal in bi lahko iz telefona kadarkoli instantno vrgel youtubasti filmček na TV, bi bila kombinacija zmagovalna. Tako naveza traja le za časa odprtega programa, nakar jo je treba obnoviti. Apn.



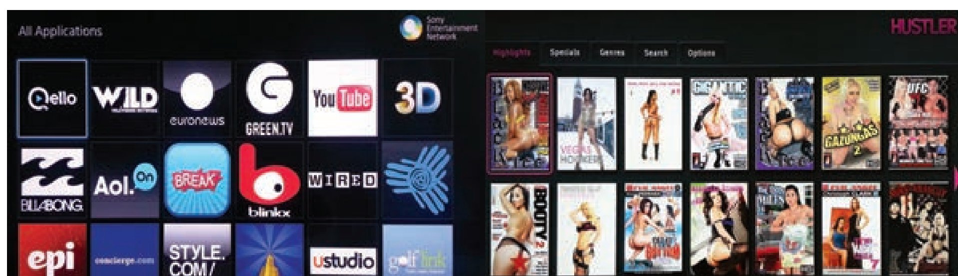


Družabno mreženje Če sta YouTube in Skype kljub nekaterim hibam še uporabna, je Facebookova ikona na vseh TVjih kratkomalo ničvredna. Program se še vedno ne vpiše samodejno, ne zna teči v ozadju in ne opozarja na nove objave, kar je za tovrsten servis neumno. Resda bi šlo to navzkriž z zasebnostjo, saj televizijo gleda vsa familija, toda vseeno bi morala taka opcija obstajati. Nadalje je aplikacija na vseh sistemih tako okorna in nedodelana, da nudi ničelno izkušnjo. Fotk ne prikazuje čez ves zaslon, nekatera sporočila so porezana, ni mogoče videti komentarjev in povezave ne delujejo. Ker rulja rada objavlja filmčke in prispevke od drugod, od večine sporočil nimaš nič. Televizorski Facebook je zato bolj kot ne omejen na lajkanje enovrstičnic. Raje se splaziš po mobilnik in tam polnopravno počekiraš dogajanje, kot da se ukvarjaš z diletantskim odjemalom na velikem ekranu in po možnosti še nepriročnim daljincem.
Twitter je glede na preprostost servisa v boljšem položaju in zna ždeti ob kraju ali na dnu zaslona ter nizati tvite, medtem ko gledamo poročila ali nabijamo igre. Lastna sporočila so seveda možna, vendar menim, da imajo tviteraši za kaj takega v roki raje fon.
Najdlje v mrežno socializiranje se je vrgel Samsung s storitvijo SocialTV. To je skupen, samodejno vpisan odjemalec za Facebook, Twitter in Google Talk, ki opozori na novosti že na uvodnem zaslonu, nakar se zna med fuzbal tekmo umakniti na rob in osveževati dogajanje (sliki spodaj). Če si obseden s tviti, je reč pogojno uporabna.





Skype Za tiste, ki skajpajo oziroma se radi kažejo, je možnost videočveka pred tevejem gotovo dobrodošla. Pogoj je kajpak kamera, ki je v višje serije Philipsovih, Samsungovih in LGjevih tevejev že vgrajena. Drugače jo je treba dokupiti in sicer od istega proizvajalca, saj navadni webcami ne pašejo. Baje zato, ker video stiska kamera. Skratka, storitev deluje zadovoljivo, omogoča tudi glasovno telefoniranje, tipkanja in sporazumevanja s starimi MSN-kontakti pa ne. Ponekod se zna vpisati sama od sebe, ko prižgeš TV, drugod jo je treba zagnati. V vsakem primeru je nato prihuljena in sprejme klic med gledanjem filma. LGjeva inačica nudi celo konferenčno povezavo. Kljub temu, da so senzorji HD in optika širokokotna, vseeno ne gre pričakovati tako sijajne slike, kot jo prikazujejo reklame.

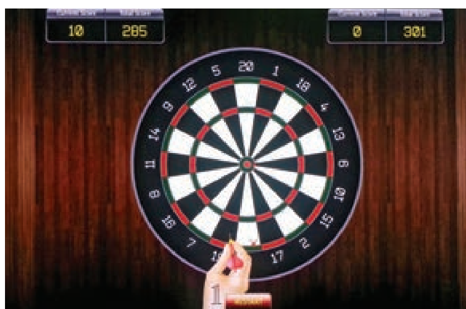


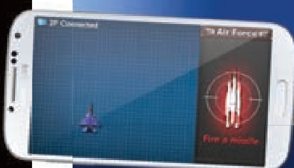
Sony in Philips imata v ponudbi večinoma video odjemalce, pri čemer prvi nima nič slovenskega. Nenavadno, da Sony aplikacijski del napram Korejcem močno zanemarja. Špili so na nivoju onih izpred četrt stoletja. Philips jih sploh nima, bodo pa zato njegove ponudbe Hustlerja, Privata in Playboya veseli drugačni drkamožje.

YouTube, Facebook, Skype in Twitter, pa kakšen pogojno uporaben brskalnik in e-poštni odjemalnik, so povsod. A kdor pričakuje gladko izkušnjo nalik tablični, se hudo moti. Počasnost, štoravost in neintuitivnost prevevajo celotno področje. Moraš biti zelo zdolgočasen, da se greš bavit s temi servisi celo na najboljšem TVju. Pri tem je treba vedeti, da dobršen del televizorskih aplikacij niso programčki v pravem pomenu besede, kakršni prevladujejo na mobilniški sceni, marveč se za ikonicami skrivajo odjemalniki videa. Tisti, ki nakazujejo prihodnost televizije.
Sem sodijo kuharski nasveti, porniči, domača telovadba, novice, športni odlomki, kino napovedniki, ribiški program, 3D-posnetki, risanke in še bi lahko našteval. Cartoon Network, HBO, Playboy, History Channel, BBC – vsi počasi tipajo v smer future spremljanja televizije. Dosti je videotek s plačljivimi filmi, kakršna sta Hulu in Netflix, vendar pri nas ne delujejo. Slovenske barve takih knjižnic na philipsih, LGjih in samsungih zastopata RTVjeva Mediateka in ProPlusov Voyo. Prva je zastonj in grozovito bedna, drugi servis pa proti mesečnemu plačilu omogoča gledanje povprečnih vsebin vseh sort, od PopTVjevih oddaj prek športnih posnetkov do risank in filmov. Ko bo prek teh aplikacij na voljo sleherna oddaja, bodo prišle prav, saj ti ne bo treba loviti njihovih terminov.
Philips in Sony ne premoreta omembe vredne izbire špilov, korejska marketa pa sta z njimi orenk založena. A z izjemo nekaj naslovov na LGju, kot sta Tiny Bang Story in Plants vs. Zombies, znanih in kakovostnih skorajda ni. Samsung se sicer trudi s takimi, ki prek kamere podpirajo gibalni vnos, vendar sta zabavnost in igralnost krepko pod nivojem prvega EyeToya. Ekskluzivni Jezni tiči, ki jih prožiš z roko, imajo večjo marketinško kot igralno



Kupovanje TVja ni lahko opravilo. Korejci obilujejo z aplikacijami in vmesnikom. Samsungov AllShare in podpora Dropboxu prideta prav marsikomu. Sony ima odlično matriko in omogoča krmiljenje playstationa 3 z daljincem, vendar nezaslišano ne predvaja MKVjev. Rokovanje s philipsi je zavoljo počasnosti obupno, toda z unikatnim ambilightom in kakovostjo slike zasenčijo konkurenco. Katerega se splača, je vprašanje za milijon evrov!





Samsungov TV ni kinect. Prostoročno mečeš pikado samo za poskus in demonstracijo sosedom. Enako velja za prgišče špilov, pri katerih uporabljaš telefon. Shoot'em up Air Force na sliki podpira celo dva igralca, vendar je igralno zadeva podpovprečna. Težava ni v hardveru in v možnostih, marveč v razvijalcih, saj za TVje zaenkrat igre zvečinoma delajo neizkušene firme, ki jim Samsung ali LG plačata.

vrednost. Tudi nekaj titul, ki jih povežeš oziroma nadzoruješ s telefonom, ni zaenkrat nič več od tehnoloških eksperimentov. Področje se bo razvilo, a zaenkrat je na tržnici največ amaterskih skupkov kode, ki so v posmeh digitalni zabavi. Težava je seveda v nezdružljivosti mnogih sistemov, betežnosti področja, odklonilnosti uporabnikov in posledični nezainteresiranosti dobrih razvijalskih skupin.

Pametni vmesniki

Temeljni, čeprav ne edini problem vsega tega razširjenega televizorskega udejstvovanja je bil v preteklih generacijah nadzor. Klasičen daljinski upravljalnik je nepripraven za ubadanje z ikonami in tipkanje besedila. Resda je na vsak TV možno zadegati USB-tipkovnico ali brezžično tipkovnico, vendar v praksi to uporablja komaj kdo. Zato so nekateri izdelovalci krmilni element nadgradili.

Prvi je s sloganom 'future of TV' inoviral Samsung, ki slično kot na galaxyju S4 uvaja gibalni in glasovni nadzor. Seveda gre za neobvezen dodatek, ki ga lahko ignoriraš. Na srečo, kajti oba načina sta docela neuporabna. Kriljenje z roko, da vodiš kurzor, in stiskanje pesti za potrjevanje je nenatančno, utrujajoče in neumno. Celo ob optimalni oddaljenosti in enobarvni podlagi sta tako učinek kot ergonomija na psu. Za tak nadzor mora biti kamerica seveda venomer izvlečena. Kdo ima rad, da mu oko velikega brata stalno motri dnevno sobo?

Pogovarjanje s televizorjem, bodisi neposredno s prožilno frazo 'Hi TV', bodisi po mikrofonu v daljincu, je takenako butasto, omejeno in počasno, saj se razpoznava glasu izvaja v oblaku. Celo Američani zaradi švoh razumevanja vihajo nos. Sicer se zavedam, da je treba nove tehnologije preizkušati in da bosta morda čez nekaj let mahanje in pogovarjanje na zadovoljivi ravni. Toda Samsung ga biksa, ker to nefunkcionalno posebnost na vse grlo oglašuje.



Med neučinkovitim preizkušanjem mahalnega in gobcalnega vmesnika me je takole posnela kamerica na televizorju. Le kaj imaš od nadzora, katerega uspeh je enkrat na mnogo poskusov? Samsung denimo reklamira proženje roke proti TVju za instantno utišanje. Obstaja velika verjetnost, da ta postopek precej bebavega videza ne bo deloval in se boš na kraju še vedno stegnil po daljincu. Starošolski stisk tipke je pač stoodstotno uspešen.

Philips se je problema lotil drugače in serijam 7, 8 in 9 prilaga naprednejše radijske daljince z dvema posebnostima. Prva je QWERTY-tipkovnica na hrbtni strani in druga nagibalni senzor, ki omogoča vodenje kazalca po vzoru wiimota. To se sliši kot odlična obogatitev, ki bi morala osmisliti ukvarjanje z brskalnikom, ikonami in nucniki tipa Facebook ter YouTube. Žal praksa tega ne pokaže, kajti v danem trenutku slednji dve aplikaciji ne šmirglata ne tipkovnice, ne kurzorja. Tudi sicer mora oboje očitno program namensko podpirati in večina jih ne. To je le še dodatna hiba Philipsovega smart TVja, ki ga prijudnega ne bi naredil niti vmesnik iz stotih devic.

Še najbolj se izkaže LG s svojim magičnim upravljalnikom. Ta je prav tako radijsko-mahalni gizmo, vendar je prijetno zaobljen in nima standardnega mnoštva daljinčnih tipk. Starejšim njegova logika in odsotnost številčnice za preklapljanje med kanali ne bosta sedli, zato si bodo raje dokupili klasiko, medtem ko bodo bolj razsvetljeni magic remote pozdravili. Osnovna opravila kljub manj gumbom zaradi komandne plošče na zaslonu niso bistveno otežena, premikanje kurzorja pa je gladko in boljše od Philipsovega. Tako usmerjanje osmisli nekatere aplikacije in igre ter v navezi z relativno solidno LGjevo ponudbo celo nakaže potencial za prihodnost.

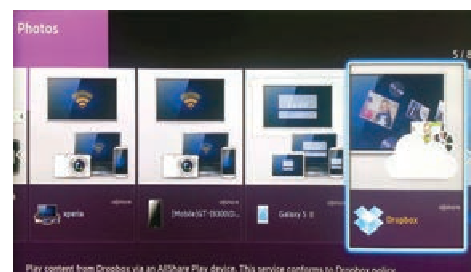
Vsi ti naprednejši vmesniki so vključeni le s paradnimi modeli. Srednji in nižji razred kljub deljenju enake smart TV platforme ostajata pri starinskih, plastičnih infrardečih rokovalnikih. Z njimi se polomiš, preden kaj klikneš ali napišeš, zato je izkušnja docela zanič.



Philipsova kombinacija dvostranskega daljinca s tipkovnico in nagibalnim tipalom je izvrstna rešitev, ki v eni potezi zadovolji staro in mlado. A njegova napredna uporaba zaradi slabega okolja ne pride do izraza. LGjev čarobni ročaj se v svojem sistemu obnese precej bolje. Poleg smernih tipk ima tudi kolešček, premore precej nastavitev in podpira celo geste (gestures). V primeru dobrega softvera bi se bržda izkazal celo kot kazalčni in strelski igrator.

TVji in MKVji ter JPGji

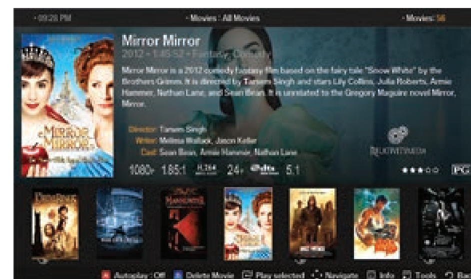
Bavljenje z multimediji sicer ne sodi pod ožje razumevanje pametnosti, a ji bom vseeno namenil par besed. Snemanje digitalnega programa na dovolj hiter USB-ključ ali disk, formatiran točno v ta namen, obvladajo vsi sprejemniki. Pri tem so posnetki neprenosljivi, saj delujejo izključno na enem televizorju. Beleženje enega kanala in gledanje drugega ne gre, je pa seveda možno vmes nabijati konzolne špile. Obenem je bržda na vseh TVjih možen time-shift, torej pavziranje živega programa, medtem ko ti zvoni poštar, pri čemer se slika in zvok vmes seveda zapisujeta na USB-nosilec. Nekatere firme, denimo Philips, bodo prihodnje leto presedlale na (plačljive) oblačne shrambe, tako da lasten medij ne bo več potreben. S tem bo omogočeno gledanje posnetkov na vseh registriranih napravah.



Špilanje fotk in filmov ter povezovanje prek DLNA-ja imajo v specifikacijah vsi TVji, ampak eni imajo kripljast vmesnik in ti pokažejo kup tisočih datotek, brez imenikov. Korejca to počneta precej dobro, Sony pa najslabše, a niti en predvajalnik ni popoln.

Ravno tako domala ni svežega TVja, ki ne bi z USBja predvajal fotografij, sandokanskih HD-filmov (MKVje z DTS-zvokom po mojih izkušnjah razvozlata le philips 8 in 9), podnapisov in muzike. Razlike so le v tem, kako to počno. Najbolj neprijetni so sonyji in philipsi. To, da potrebujejo celo večnost za izris predoglednih sličic materiala na ključku in da se megabajtne fotke nalagajo debele sekunde, se mi zdi nezaslišano. Mimogrede, Sony je edini, ki ne mara za MKVje sploh in jih je treba tako kot za PS3 pretvoriti. Skupaj vzeto ima LG najboljši predvajalnik in vmesnik s čuda opcijami.

Podobna zgodba je s črpanjem multimedijskih vsebin iz omrežene soseščine prek tonamenskega hišnega standarda DLNA (Digital Living Network Alliance). Ta skrbi, da na televiziji vidiš mrežne shrambe NAS, tablice in telefone ter deljene imenike na PCju, od koder kličeš podobice, glasbo in video. Oziroma obratno: z mobilnika, ki je priključen v isto omrežje, moreš na TV

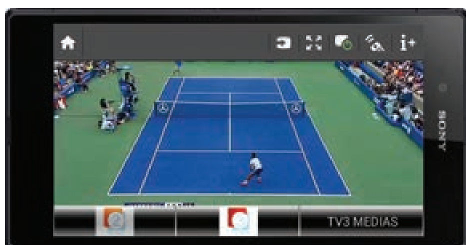


To ni plačljiva videoteka, marveč zaslon programčka Plex, ki obstaja za LGjeve in Samsungove televizorje. Gre za odjemalnik medijskega strežnika, ki ga namestiš na računalnik ali NAS, koder imaš 'varnostne' kopije filmov in nizik, nakar imaš na TVju (ali mobilni napravi) takle lep vmesnik z naslovnicami in podatki. Predvajalnik obvlada vse kodeke.

poslati fotke in videoposnetke. Vse našteto načeloma počno vsi moderni displeji, a philipsi se pri tem vnovič odrežejo obupno slabo. So počasni, imajo grd, moteč vmesnik in občasno kakšnih datotek JPG ali filmčkov sploh ne pokažejo. Korejci so boljši. Samsung še posebej, saj je v izmenjevalnik Link vključil Dropbox oziroma njegovo oblačno mapo AllShare Play.

Mali zaslon + veliki zaslon

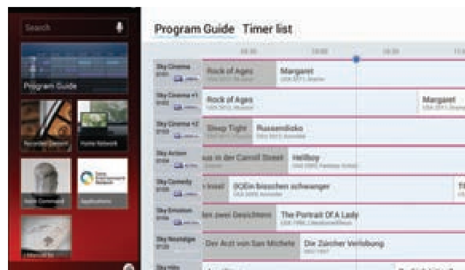
Nekatere tablice in foni, kakršni so galaxy S4, HTC one in xperia tablet z, imajo infrardečo lučko, torej umejo že privzeto posnemati daljinski upravljalnik. A TV je ravno tako moč nadzorovati s ploščico brez svetlobnega topa – po wi-fiju. Na Google Playu in App Storu so namreč uradni programčki vseh tovarn, ki prinesejo komande na dotikabilni zaslon, so v pomoč pri vtipkavanju in ponujajo čuda drugih opcij, kot je pregledovanje sporeda, nastavitev snemanja, zajemanje screenshotov (LG) ter celo zrcaljenje slike in zvoka na mobilnik (Philips in Samsung). To je pripravno, če moraš med tekmo na šitoar.



Če si športni navdušenec, ni hujšega, kot da fašeš lijavico med pomembnim derbijem. S philipsi in samsungi ni težave, kajti TVji znajo na androidno aplikacijo posredovati sliko. Ni pa mogoče gledati na televizorju enega, na tabli pa drugega kanala.

Zrcaljenje obstaja tudi v drugo smer, torej telefonično namizje na velikem ekranu. Eden od takih načinov je protokol Miracast, ki ga podpirajo najnovejši androidni foni in boljši TVji, le Philips ne. Mirroring deluje v redu, toda ne brez minusov. Praviloma je ločljivost samo 720, rahel zamik in občasen zatik pa onemogočita igranje hitrih špilov. Zaradi povezave po protokolu wi-fi direct je telefon tedaj na mobilnem netu. Če tega ne opaziš in začneš pogumno vrteti YouTube, misleč, da si itak na wi-fiju, znaš hitro porabiti zakupljene količine mobilnih podatkov.

Druga, manj elegantna, a brezhibna varianta je povezava naprav z MHL-kablom. Po njem se androidnež polni, slika je brez laga in v polni ločljivosti. Najlepše pri tem je, da je zaradi dvosmerne komunikacije omogočeno upravljanje telefona s televizorskim daljincem. Če želiš imeti na velikem zaslonu vse možne in predvsem uporabne servise, je ta način kljub ožičenosti zmagovalen. Tako uporabljaš neokrnjene aplikacije, pošten brskalnik, zemljevide, galerije in še in še. Nekateri gredo celo tako daleč, da na fon prek modrega zoba priključijo tipkovnico in miško.
Vseeno sem od telefonično-televizorske naveze pričakoval nekoliko več, saj je sodelovanje omejeno na domače omrežje. Zakaj ne morem TVja prižgati na daljavo, da bi mi na drug konec sveta posredoval dnevnik ali posneto vsebino? Ali mu iz službe sporočiti, naj posname oddajo? Čemu ne gre, da bi s potovanja na domač TV družini predvajal slike, kot to lahko počnem z domačega naslonjača?



Mobilniški upravljalniki so dobrodošli, vendar za običajno rabo nekam nepraktični. Zaradi izklapljanja ekrana in razdrobljenosti komand na več zaslonov je z njimi precej več ubadanja kot s tem, da zgrabiš in pritisneš klasiko. Znajo pa priti prav kot podaljški, zlasti na tablici, kjer je prostora več. Sonyjev Sideview in Philipsov My Remote recimo pokažeta spored oziroma programski vodič z dodatnimi informacijami. V Sloveniji to še ne deluje.

Slaba dvojka

Področje smart TVja je široko in razdrobljeno celo znotraj ene znamke. Za povrh so posodobitve sistema, aplikacij in telefonskih pomočnikov vsakomesečne. Toda celotna slika je še vedno slaba, tako na rovaš neustrezne železnine kot softvera. Razvijalci nimajo pojma o prijludnosti in intuitivnosti, kar se kaže na vsakem koraku. Lahko bi napisal celo stran samo o glupem, neprijaznem in počasnem okolju. Od tega, da moraš na sonyju v polju za vpis e-maila v drugi podmeni, da dobiš afno, do skrajno moteče philipsove potujoče črtice, v katero gledaš med vsemi dolgotrajnimi nalaganji, celo med posameznimi slikami slideshowa. Pa o nepopolnih, okornih predvajalnikih na vseh TVjih, ki jih pelje scat sedem let star playstationov. A to bi se čitalo dlakocepsko, četudi te v praksi ima, da bi zabrisal črnogorca v steno.



Kako imeti na televizijskem ekranu vse in še več? Enostavno. Nanj priključiš namenski PC, bodisi kupljen, bodisi ga sestaviš sam, in se spoprimeš z vsemi hladilnimi ter upravljalnimi izzivi. Oziroma mac mini ali apple TV, če si v Applovem ekosistemu. Obstajajo sicer medijski predvajalniki, ki so kobajagi pametni, a so bolj blažev žegen. Tudi Googlov set-top box je nesmiseln.

V danem trenutku je vse skupaj v najboljšem primeru polovičarsko. In najboljši primer pomeni tadragi LG, ki me je zaradi pestre ponudbe in čarobnega daljinca skoraj navdušil. Pravzaprav sta oba Korejca na dobri poti, ker ne štedita pri hardveru, zato je sistem uren in možnosti v izobilju. Jebeš oblačnost in čipovje, primerno za digitrone. Zdaj se morajo najti le še razvijalci, ki ne bodo totalni debili in bodo zgladili vmesnik, odpravili vse hibe nucnikov ter postregli s premijsko vsebino. Pri tem je nujno, da vse 'pametne' funkcije z enostavnostjo in informacijami približajo navadnemu uporabniku, kar se bo zgodilo čez generacijo ali dve. Morebiti bo celo Android bolj resno vstopil v svet televizorjev. Dotlej bo smart TV v smislu aplikacij, ki niso videoknjižnice, bolj kot ne zanimivost za zvedave novopečene lastnike, morda za občasno youtubanje, a brez resne dolgoročne vrednosti.



V izogib lovljenju po menijih Sony in LG spodbujata proženje preslikave kar z NFCjem. S telefonom, ki tak način komunikacije obvlada, se je treba le dotakniti daljinca (serija W9) ali nalepke in že je na TVju androidni desktop. Ker je povezava med televizijo in fonom neposredna, ni potrebe po mreži. Ni pa preskok tako instanten, kot to slikajo promocijski filmčki.

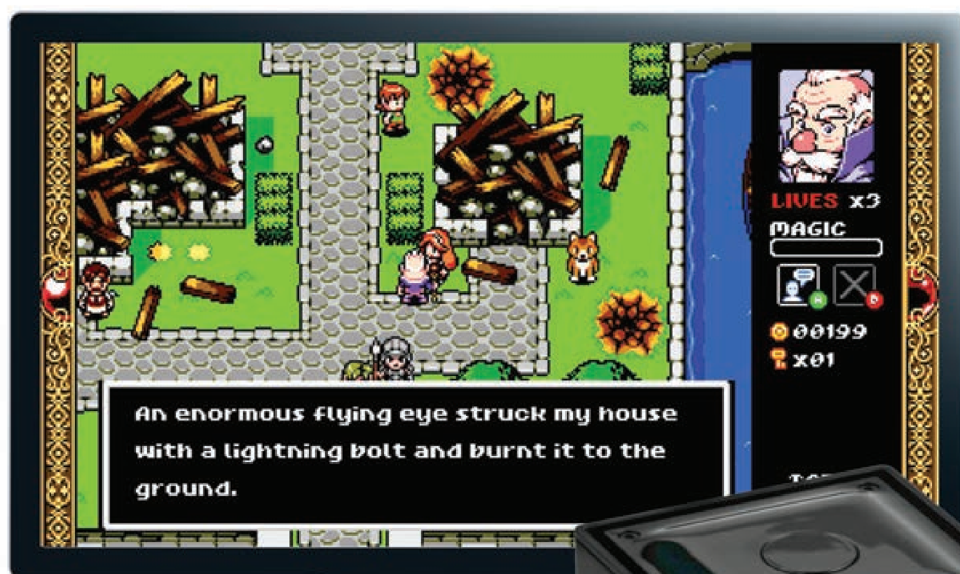


LGjeva aktualna serija televizorjev je precejšnje sistemsko in vmesniško presenečenje. Čudi me, da imajo tako pasiven marketing, kajti njihov domači konkurent Samsung je tudi zaradi tega mnogo bolj uspešen. Ko boste naslednjič v trgovini, nafehtajte prodajalca za magic remote!

OUYA

TEŽKA MUJA

Sneti ubode androidno mikrokonzolo ouya, ki je postala medijsko razvpita, ko je na Kickstarterju pridobila ogromna sredstva. Ko se ubada z njenimi številnimi neljubimi posebnostmi, se prepriča, da drži stari rek. Tisti, ki pravi, da so najbolj smrtonosni strupi v majhnih posodicah.



OUYA je garažna mikrokonzola na temelju Androida, namenjena zlasti igranju manjših naslovčkov na televizorju. V ZDA kričijo, da stane 99 $, a je treba prišteti davek. Na naši celini jo tržita britanska *Game.co.uk* in *Amazon.co.uk*. S slednjega pride s poštnino vred 108 funtov, kar je 127 evrov. V škatli dobiš konzolo, HDMI-kabel, kontroler in napajalnik. Ta podpira našo napetost, žal pa je vtič angleški, tako da boš moral dokupiti adapter.

PODROBNI DROB

Kockica zmehčanih robov po vsakem robu meri 8 centimetrov in tehta 300 gramov. Fizičnega medija nima. Po zmogljivostih ni zanič, a hkrati ni moderna. V šatuljici skriva Nvidijino enočipovno rešitev tegra 3 (štirijedrnik ARM cortex-A9 pri 1,7 GHz, grafično jedro), 1 GB delovnega rama in 8 GB shrambe. Sliko oddaja v 720p in 1080p. Po goli moči je precej za novimi, močnimi telefoni, kot je galaxy S4, najbliže ji je tablica nexus 7. Poligonske igre, kot sta Shadowgun in Order & Chaos Online, tečejo spodobno, a ne odlično. Poleg tega je na televizijskem zaslonu tisto, kar je na telefonskih ekranih impresivno, videti bolj grobo in zamegljeno. Zategadelj je poudarek na dvorazsežni, pikslasti grafiki. Notri sta še antena za brezžični net, ki vsled zaprtosti v ohišje nima najboljšega dometa, in bluetooth za povezavo s periferijo, kot so tipkovnice, miške ter priloženi kontroler. Zadaj so vhod za napajalnik, izhod HDMI, ethernet 10/100 in ena sama vrata USB 2.0, ki so prešibka, da bi poganjala zunanje 2,5-palčne trde diske. Uporabiti moraš bodisi 3,5-inčne, bodisi ključek ali priklopiti napajan USB-razdelilnik. Z razdrtjem ne uničiš garancije, saj si vabljen k modanju, vendar skupnost doslej ni izdelala še ničesar impresivnega.



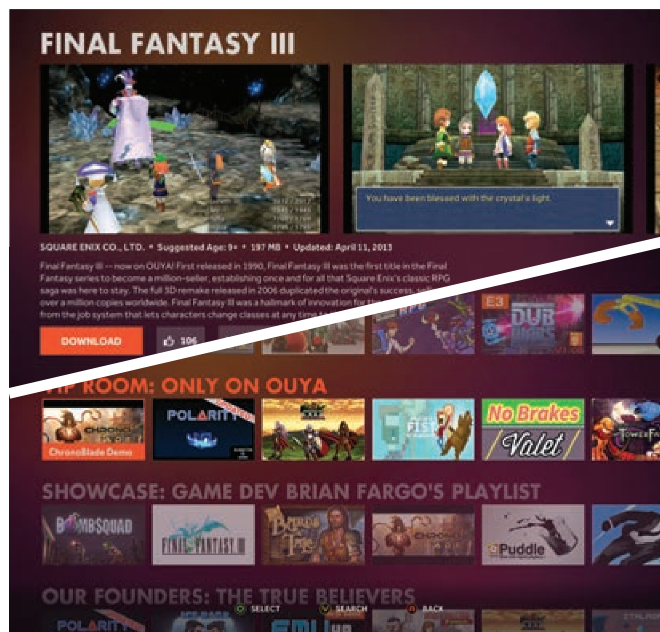
Lani poleti je bilo dovoljeno sanjariti. Crowdfunding platforme Kickstarter tedaj še niso okužili falirani projekti in niso je napadli ostareli avtorji iger v slogu Ala Lowa, ki množice fehtajo za minimalne nadgradnje dinozavrskih zamisli. Ko je julija 2012 podjetje Boxer8 na Kickstarterju zaprosilo za sredstva, da razvijejo sobno konzolo za 99 dolarjev na temelju operacijskega sistema Android, je zažvenketalo, kot da je kriza že pozabljena. Začetni cilj 950.000 $ je firma, ki se je kasneje preimenovala v Ouya Inc., dosegla v vsega osmih urah oziroma našla podpirača vsakih pet sekund in pol. Do izteka moledovanja so Američani zbrali nič manj kot 8,5 milijona zelencev.

Kdo ve, kaj je ljudi tako spodbodlo, da so množično odpirali denarnice. Nizka cena? Obljube o odprti igralni napravi za ob televizor, ki omogoča lasten razvoj špilov? Priljubljenost Androida? Partizanska narava firme, ki je ustvarjala imidž Davida v borbi z Goljatom? Manko fizičnega medija, kar prija internetni generaciji? Bržda vse to in še želja po nečem novem v močvari sobnih konzol, ki ji (pre)dolgo vladajo Sony, Nintendo in Microsoft.

Nasprotovanje izročilu

Zaradi prisotnosti Androida gre jasno povedati, kaj ouya ni. Ta reč ni, ponavljam, NI mobilnik ali tablica za ob televizor. Z njo uradno ne boš dostopal do poznanih servisov, kot so Facebook, Twitter, Google Maps, Instagram, YouTube in podobni. In predvsem se za dolpoteg appov ter špilov ne boš povezoval z dobro založeno tržnico Google Play.

Vse to ti je onemogočeno, ker ouya nasprotuje lastnemu poreklu. Poganja jo najbolj razširjeni odprtokodni in odprti operacijski sistem, kljub temu pa je v štartu zaprta kakor iOS. Če se ne lotiš nameščanja datotek apk – to so ilegalno ali legalno pridobljeni androidni programi ter igre, ki jih namestiš na lastno pest – in modov, za kar konzole ni treba osvoboditi (rootati), si omejen na robo v digitalni štacuni pod postavko Discover v osrednjem meniju. Ostale tamkajšnje opcije so Play za uradno dolpobrano, Make za poganjanje neoficielnega softvera ter ustvarjanje in Options, ki pokaže, da spodaj tiktaka Android 4.1 Jelly Bean. To je vse.



TRŽNICA Ouyina spletna štacuna je najbolj normalen način, da v ouyo spraviš vsebine. Poudarek je na igrah, od katerih ni niti ena taka, da bi jo moral kupiti kot mačka v žaklju, saj je moč brezplačno preizkusiti prav vsako. Temna plat je manko označb, kateri špil bo od tebe sčasoma zahteval novce. Slično je nepregledna sama trgovina, kjer so naslovi razporejeni v vrste s čudaškimi nazivi kategorij, na primer izbor nekega podpornika s Kickstarterja.
V povezavi s tržnico je treba vedeti, da je sicer res, da ouya za izdajanje špilov ne računa licenčnine, s čimer hočejo privabiti majhne avtorje. A pristojbina je zlasti pritiklina 'treh velikih', Sonyja, Nintenda in Microsofta, pri čemer so vsi trije postali zelo prijazni do indie razvijalcev. Negativna posledica odsotnosti nadzora nad kvaliteto je, da je dosti špilov v ouyini trgovini amaterskega ščiša. Polarity je na primer ena odmevnejših iger, ki so na voljo le za ouyo, vendar se ta izdelek enega človeka izkaže za povprečno izvedenko Portala.



MENI Pisanega osrednjega menija ne boš niti videl, če nimaš kreditne kartice. Ouye ne moreš uporabljati brez računa za povezavo s spletno tržnico, zanj pa moraš nujno vpisati podatke s kreditne. Uradnega seznama ni (!), rečem lahko le, da je moj Mastercard deloval in da ouya ne mara za bančne kartice, kot je Maestro. Nadalje še niso udejanjili davno obljubljenih predplačniških kartic in podpore PayPalu. Pač še ena šlamparija.

Toda kakor je v evropskem vignju izparela slovenska pomlad, tako je ugasnila ouyina predrznost. Matično podjetje jo je k podpornikom na Kickstarterju splovilo marca, splošni publiki pa junija. (Obstaja še posebna razvijalska inačica z dodatnim portom micro-USB in nekoliko drugačnim kontrolerjem, ki so jo izbrancem dostavili koncem minulega leta.) Kdor se je nadejal normalno delujoče naprave, se je uštel. Ouya, ki s poštnino iz Anglije stane okrog 130 evrov, je napol dokončana, z napakami prežeta platforma, ki bo šla po isti poti kot hitro zamrli projekti tipa n-gage in gizmondo. Nekoliko jo bodo obrajtali le tisti, ki takim zadevam radi stikajo po črevcih. Kot normalen uporabnik ne pričakuj čudežev na rovaš sprotnih nadgradenj firmwara, ki dokaj pogosto samodejno pritekajo prek spleta. Sanjarjenje je poniknilo in oči so odprte. Realnost je neprijetna.

Človek bi pričakoval, da bo v izpostavljeni spletni trgovini mrgolelo vsaj za silo prilagojenega softvera in iger. A robe je tako malo, da z milijonskim Googlovim skladiščem ni primerjave. Izdelovalec se hvali z dobrimi dvesto špili, od katerih je večina drobnih igrick za pet minut in praktično nič takih, ki bi bile ekskluzivne ouyi. V štacuni prav tako ni aplikacij za družbene servise, ogled fotografij in povezovanje z oblakovnimi servisi, pa ustvarjalnega softvera za risanje ali glasbo. Vse je treba *side loadati* – nameščati na roko iz datotek apk, kar hitro vodi k sesuvanju, saj so taki appi pisani za drugačno okolje.

Srečoma je spletni brskalnik privzeto vključen. Ta je majhen in hiter, vsekakor pa z njim ne boš dostopal do vseh vsebin, saj mu manjka podpora Flashu. Najbolj praktičen je za to, da z njim pobiraš datoteke s spleta direktno v notranji pomnilnik.

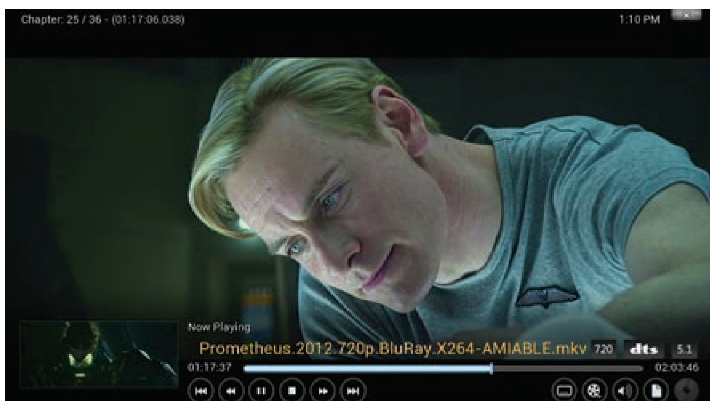
KAJ JE MIKROKONZOLA?

Poznamo sobne konzole (xbox 360, PS3, wii U) in ročne (3DS, vita). Zdaj pa so se začele pojavljati mikrokonzole, dokaj šibki in poceni sistemi, običajno namenjeni postavitvi ob televizor. Nimajo fizičnega medija in se zanašajo na digitalno distribucijo. Trend je pred nekaj leti začel streamerski servis OnLive, do zdaj pa je trajalo, da se je pojavila prva resna predstavnica, ouya.

Ne bo edina. Nvidia je v Ameriki že splovila elitni shield, androidno zadevščino za 300 dolarjev v obliki xboxovega joypada s petpalčnim zaslonom, ki zna pretakati signal iz geforca v peceju. Te tedne naj bi nadalje prispel gamestick (79 $), za katerega so denar kakor pri ouyi nabrali na Kickstarterju in ki kljub Androidu prav tako ne bo povezljiv z Google Playem. Slednjo tržnico bosta uporabljala gamepop firme BlueStacks in Mad Catzov mojo z napovedano letnico 2014.

Najbolj razvpita mikrokonzola je Valvov projekt steam box, ki se ne bo zanašal na Android, marveč na OS, kot sta Linux in Windows. V slogu starin 3DO in MSX ne gre za fiksno zakoličen sistem, marveč za niz priporočil, kako naj proizvajalci izdelajo kompaktno računalniško napravo, ki bo povezljiva s tevejem in bo za dostavo iger uporabljala Steam. Firma Xi3 je na letošnjem sejmu CES v tem smislu predstavila izdelek piston in razburkala valove, a se je izkazalo, da 'bat' ne ustreza steam boxovim priporočilom. Prvi prototipi so napovedani za jesen in zimo, tako da parnih škatel pred 2014 še ne bo.





XBOX MEDIA CENTER Za medijske vsebine, kot so glasba, TV-serije in filmi, je najboljša izbira aplikacija Xbox Media Center. Kaotični naravi sistema ustrezno je ni v trgovini, temveč jo moraš namestiti ročno. Z njo zmore ouya gladko odkodirati mkvje v 1080p, pošiljati zvok 5.1 in prikazovati podnapise. Alternativa XBMCju je znani VLC, ki je na tržnici. Z enim ali drugim ouya ima potencial kot hišni media box, čeprav sta namenski predvajalnik ali home theater PC elegantnejša.



EMULATOR Ouya med ljubitelji emulatorjev slovi kot idealna platforma, a se s tem ne strinjam. Prvič, digitalni križec na joypadu je preslab za udobno igranje. Drugič, emulatorji zmorejo oponašati le do amige, N64 in playstationa 1. Tretjič, programi so za zdaj veliko manj dodelani kot oni za PC. Emulator za mega drive se v dosti naslovih začne zatikati, oni za PS1 terja, da moraš datoteke iso presneti v hudo omejeni notranji pomnilnik, dočim v onem za SNES ne dela podpora Dropboxu.

Igralska neimpresivnost

Osrednji namen ouye je igranje in tu je naprava manj kot povprečna. Joypad je slab, iger malo, ekskluziv skoraj ni. Veliki založniki se z njo ne pečajo – Square Enix je naredil predelavo Final Fantasy III, Gameloft je dostavil spletni frp Order & Chaos Online in to je vse. Neznanokod je obtičal preddel zombijačine Human Element, ki so jo s pompom napovedali pri hišici Robotoki z bivšim članim Infinity Warda Robertom Bowlingom kot šefom.

Ko to pišem, stran *Ouya.tv* navaja, da ima konzola ... hm ... nič iger, kajti števec ne deluje :). Cifra se drugače giblje okrog 240, a mnoge sem dolpotegnil, preizkusil in takoj zbrisal, saj so bile daleč preveč amaterske. Okolje s tem spomni na Xbox Live Indie, kjer garažni avtorji za bakšiš objavljajo mnoge zmazke in občasen biser. V slapu zanikrnih klonov priljubljenih konceptov in pixelartastih izgub časa sem jih odkril devet, ki si zaslužijo pozornost in so naštete na zadnji strani testa. Vse razen ene so na razpolago drugod in manjkajočo, TowerFall, že delajo za PC. Še dobro.

A četudi bi se od nekod iznenada pojavilo nekaj hudih ekskluziv, bi bile po vsej verjetnosti zelo telefonske narave. Bistveni kamen spotike na tem področju je odvrgljiva narava mobilnih iger, ki niso narejene za to, da bi prednje sedali z joypadom v roki in se jim globinsko predajali. Temeljijo na hitri, preprosti zabavi, ki jo nosiš v žepu in se giblje s tabo, ne da te pripenja nase. Ouya je s tem direktno skregana.

Ne pravim, da igranje na ouyi ne zna biti zabavno, saj je nekaj naslovov simpatičnih. Par je usmerjenih večigralsko in izkoristijo lokalno podporo do štirim kontrolerjem. Ni pa 'killer appa', in znova vprašujem po smislu. Večina ljudi že ima PC in eno od drugih konzol, s čimer so potrebe zadovoljene tako glede naslovov velikega kalibra kot neodvisnic. Ouya ne ponudi ničesar boljšega in zanimivejšega. Kvečjemu nasprotno, kar se med drugim vidi po tem, da 73 odstotkov njenih lastnikov ni kupilo ničesar in da so največje uspešnice, TowerFalla, prodali celih dva tisoč komadov. Na to je bržda vplivalo tudi dejstvo, da sistem ne omogoča tvorbe spiska internetnih prijateljev, niti ne nudi dosežkov ter primerjanja rezultatov.

Dvojni šok

Manko dobrih, poželjivih iger ni edina ouyina težava. Iz škatle redkokaj deluje, kot bi moralo, in splošna izkušnja je slaba. Začenši s kaotično tržnico, nadaljevavši s pogostim sesipanjem programov in končavši z zblojenimi meniji ter mnogimi površnostmi.



JOYPAD Brezžični kontroler se z neenakomerno postavljenima klikabilnima gobicama zgleduje po onem za xbox 360. Zraven paličic ima digitalni križec, štiri gumbe na levi ter ravno toliko pod kazalcema. Manjkata start in select, knof za vklop konzole in skoke v sistem pa je v centru spodaj. Črna proga, ki teče navpično po sredini, je dotikabilna površina – touchpad. Vsi sestavni deli in s tem celoten igrator je na ravni jeftinih kitajskih rogovil. Občutek v dlani je zaradi trde, gladke plastike slab, križec pleše in ima ostre robove, z gobic prst drsi, gumbi na desni se zatikajo, analogna triggerja pod kazalcema zadaj pa sta gladka, nudita zanič občutek ter škripata. Enota se napaja iz dveh AA-baterij. Z ouyo je moč povezati do štiri kontrolerje, pri čemer vsak naslednji stane pretiranih 50 evrov.

Ena glavnih oglaševanih lastnosti je izdelovanje lastnih aplikacij in iger, za kar je firma naredila zbirko orodij. So nameščena vnaprej, kot bi kupec pričakoval? Nak. Jih najdem v uradni trgovini? Noup. Treba jih je z brskalnikom dolpotegniti v stisnjeni datoteki, nakar jih odpakirati in jih v pravilnem vrstnem redu namestiti, kar lahko deluje ali ne. Itak je ouya kot platforma za razvoj mlačna. Publika je škrta ter maloštevilčna in četudi ti uspe namestiti zmikljiva uradna orodja, je boljša in udobnejša izbira PC z okoljem Windows. Čemu bi se omejeval na ouyo, če lahko na računalu poženem orodje, kot sta Adventure Game Studio in Game Maker: Studio, ki zna izdelati paket za Android?

Na podobne težave naletiš, ko se zatopiš v programe. Če so to lastno pridobljeni fileti apk, ki se ne zmenijo za joypad, se pripravi na muke. Tripalčna dotikabilna površinica na padu je vse premajhna in premalo natančna, da bi preslikavala ekran. Preizkusil sem Clash of Heroes, kjer je treba mikronadzorovati junačke, in lopovsko pridobljeni Facebook. Nisem si še opomogel od napornosti tega upravljanja. Z modom resda lahko prideš do trgovine Google Play, a nadomeščati dotikabilni telefonsko-tablični zaslon s tem na padu je v vsakem primeru skrajno neudobno.

Teoretično naj bi se dalo kot kontroler uporabiti telefon ali tablico, kar pokaže igra You Don't Know Jack, toda resne aplikacije v tem trenutku ni (BlueBoard ne dela v igrah). Priklopiti naj bi bilo moč tudi joypad od playstationa 3, ampak moja ouya se je pač odločila, da se z njim ne bo sparila. Ne in ne, z dvema dual shockoma in dvema kabloma, križem kražem, naj me lopi bes, če lažem.

Nadzorna situacija se izboljša, ko gre za igre in programe, ki so prilagojene ouyi oziroma same podpirajo joypad, denimo Super Hexagon. A tudi tu so na sporedu hrošči in izleti nazaj v sistem. Škoda tudi, da na uradni tržnici ni razdelka z igrami za Android, ki prepoznajo kontroler. Teh ni malo, od serij GT Racing in Gangstar prek Fife do marsikake streljanke ter sekljačine. Skratka, vse to sesipanje in polovičarstvo mi je na kraju pobralo upe v ouyo kot uporabniško usmerjen gizmo.

Brez muje ni ouye

Ouyina skupnost vseeno na dolgo in široko razlaga, kako se kritiki motijo. Če kaj ne dela, bo urejeno jutri, če ne pri izdelovalcu, pa pri garažarjih. Najpogostejši zagovori so "uredili bodo v naslednjem popravku", "jah, tvoj kos je zbugan", "saj veš, da si kupil stvar v razvoju, mar ne?" in kronski "sam zrihtaj!" Spomni na ruske špile, ki jih ljubitelji krčevito branijo, čeprav komajda delujejo in puščajo na vseh koncih in krajih.

Tega romantično zanesenjaškega hecnega pogleda na svet nič ne ilustrira bolje kot video na YouTubu, v katerem nek veseljak na ouyo s PCja streama Mirror's Edge. Ta ima miško in tipkovnico ter nudi svilnato gladko 3D-skakalno akcijo – človeček pa je navdušen, ker na ouyi igra zatik fešto s sekundo zamika. Razumeš, ne? Srž ni igranje, temveč vznemirjenje ob igrački, ki omogoča za spoznanje drugačno izkušnjo, naj bo le-ta še tako nepraktična in inferiorna.

Nauka ni težko izluščiti. Ouya je namenjena le tehnično podkovanim ljudem, ki jih veseli odstiranje umetno nastavljenih zastorov. Ostali za njene kaprice ne bodo imeli dovolj živcev in časa.

TA SLADKE IGRICE

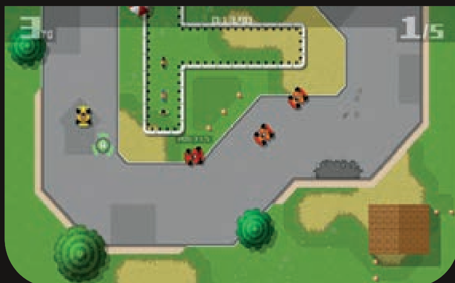
DEEP DUNGEONS OF DOOM

Simpatičen akcijski frp, kjer v pogledu od strani prodiraš vse globlje v nelinearno razporejene ječarske lokacije. Bojevnikov, čarodejkin ali najemnikov napad bo tem močnejši, čim natančneje pritisneš gumb glede na ugašajoči pokazatelj. Sistem, v katerem je čutiti Infinity Blade, je preprost, adrenalina pa veliko, saj je treba vmes blokirati in žlampati napitke. V osnovi je igra zastonj, a kmalu naletiš na plačilni zid, ki veli, da dokupi temnice za par evrov. Na voljo tudi za Android in iOS.



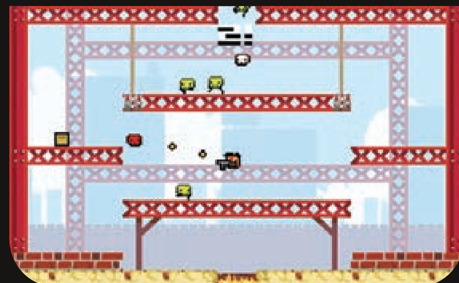
RETRO RACING

Zviška gledane arkadne dirkačine v slogu Off-Road Racinga in Super Sprinta sem pokril v članku v cifri 225 (id 9651). Retro Racing je njihova nazaj gledajoča izvedenka s preprosto grafiko in starinsko privlačnim igranjem. Kot bi bili 1989., s tiščanjem in odvzemanjem plina furaš kratke kroge, pobiraš bonusne ikonice in se trudiš prehiteti povprečno umetno pamet ali soigralca. Luštkana reč, toda dobre 4 evre je malo preveč. Na razpolago še za iOS in običajni Android.



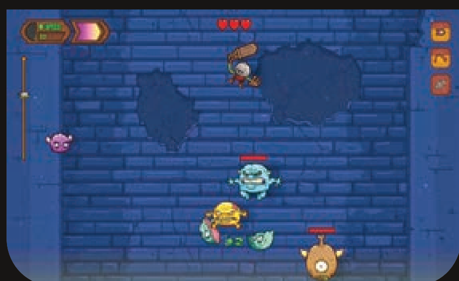
SUPER CRATE BOX

Nizozemski obvladači Vlambeer, v katerih porfelj sodi odlični Ridiculous Fishing, so se že pred leti proslavili s to brezplačno akcijado, doslej narejeno za PC, iOS in vito. Na statični zaslon prihajajo sovražniki, ki jih odstranjuješ z orožji, te pa s svojim okretnim spakom naključno dobivaš iz zaboja. Cilj je enostavno ta, da preživiš kar najdlje in ustvariš čimvišji rezultat. Brezplačni naslovček vsebuje le nekaj prizorišč, toda v tem divjem arkadnem igranju je nekaj primarno čistega.



KNIGHTMARE TOWER

V tej poskakovalni arkadi, cepljeni z endless runnerjem, si hecen vitez, ki se po notranjosti stolpa vzpenja tako, da se s pritiskanjem gumba meče v globino. Če zadene sovražnika, se odžene, sicer utrpi poškodbe. Sistem je varljivo preprost, saj je nasprotnikov mnogo vrst in prihajajo v valovih, risankasta podoba pa igro naredi očesu privlačno. Tower je na razpolago še za Android, iOS in brskalnik, toda na ouyi je zaradi joypada najboljši. Sčasoma je treba odšteti tri evre.



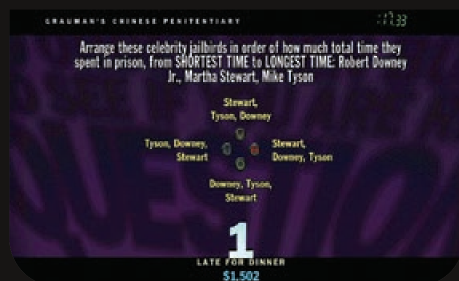
SINE MORA

Največji naslov za ouyo je ta kakovostni madžarsko-japonski shoot'em up, ki je istočasno hardcore in dostopen manj spretnim. Ko v starinskem frčoplanu letiš na desno in sesipaš kovinske nasprotnike, uvidiš, da se je treba ogibati nevihtam krogel in se zanašati na upočasnjevanje ure. Vsebina je taka kot na X360, PS3, PCju in iOSu, igra pa stane toliko kot na slednjem, 5 evrov. Žal je grafika nekam groba in gladkost dostikrat upade. Na srečo v glavnem med vmesnimi animacijami.



YOU DON'T KNOW JACK

Najbolj hecni kviz z bagatelcami (trivia) je ena svetlih točk v ouyini ponudbi. Po eni strani zato, ker ima fina vprašanja, za katera moraš sicer dobro znati angleško, da se nasmeješ številnim besednim igram ter odbitemu napovedovalcu. Po drugi pa, ker v Google Playu in App Storu najdeš program JackPad, ki telefon ali tablico v tej igri brezšivno spremeni v kontroler z velikimi gumbi na ekranu. Očitno se da! Je pa treba za žur seči v žep, kajti po prvi epizodi vse naslednje kupiš za 8 EUR.



NIMBLE QUEST

Se spomniš legendarnega Snaka na nokijah? Nimble Quest je njegov risankast, erpegejsko obarvan podaljšek. V pogledu na areno od zgoraj začnemo z enim likom, ki ga vodimo gor, dol, levo in desno, a ne more spremeniti smeri v direktno nasprotno. Pri vandranju napada sovražnike, ki puščajo denar in like. Daljša kot je 'kača', teže je vijugati, a bolje napada, saj jo tvorijo vitez, lokostrelec, čarovnik … Dober špil, ki ga je moč igrati še na Androidu in iOSu ter je zastonj, se pa krepko zanaša na mikrotransakcije.



BEAST BOXING TURBO

Punch-Out za NES je rabil kot navdih za to fino, nenavadno zahtevno futuristično pretepačino, kjer se s svojim likom podaš v dolg niz boksarskih obračunov z aliensko-živalsko-človeškimi nasprotniki. Daleč od tega, da bi iz prve perspektive le udrihal, saj moraš paziti na zadihanost, braniti in se ogibati specialnim napadom, ki prebijajo gard. Umetna pamet sploh ni slaba in pri plesu v rokavicah dobro zašvicaš. Nadzor z joypadom je kar kompleksen in najbrž je to razlog, da igre, ki so jo naredili še za PC, ni na Androidu ter iOSu.

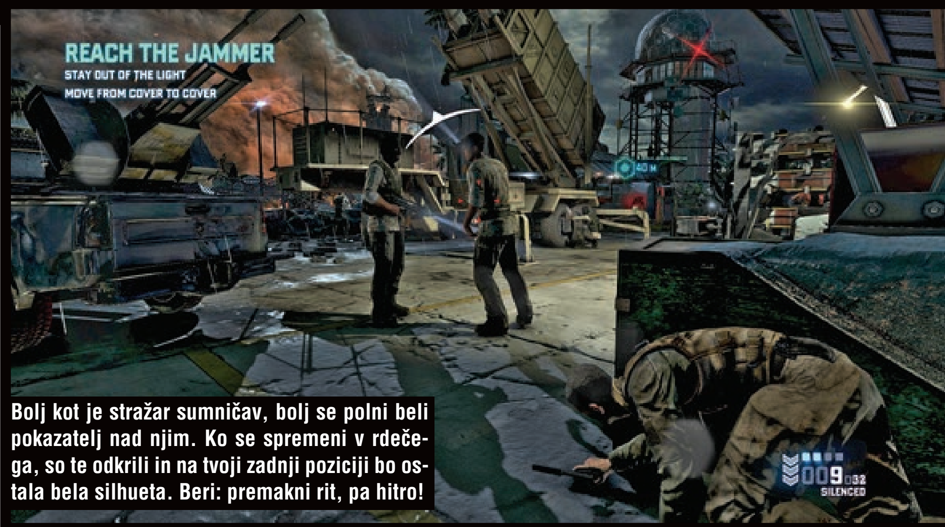


TOWERFALL

Najdražji ouyin naslov je TowerFall, ki stane 13 EUR. Gre za prisrčno, od strani gledano arkado, v kateri je treba skakati in se bojevati. Na razpolago je nekaj poklicev, ki odrejajo, ali boš streljal z lokom, udarjal z mečem ali čaral, razmere pa zapleta dinamična fizika. No, ob tako visoki ceni imam za pomanjkljivost manko spletnega modusa. Ker botov ni, moraš imeti fizične soigralce z lastnimi joypadi. Zvezde so pravzaprav prizorišča, saj ne manjka pasti in prehodov. TowerFall je ouyina ekskluziva, a kmalu pride na PC z več vsebine.



Splinter Cell: Blacklist



Bolj kot je stražar sumničav, bolj se polni beli pokazatelj nad njim. Ko se spremeni v rdečega, so te odkrili in na tvoji zadnji poziciji bo ostala bela silhueta. Beri: premakni rit, pa hitro!

Sam? Saaaaam! Pa kje si, stari?! Dolgo se nisva videla, nič manj kot sedem let. Vse od tvojega zadnjega podviga, ko si bil v Double Agentu jeziček na tehtnici med agencijo NSA in rednečkovskimi teroristi. Ja ja, vmes je prišel Conviction, ampak saj veva, da v njem nisi mogel nastopati ti. V tem klavskem pohodu, ki je poenostavil tiholazenje in te prisilil, da si postal klavec ter pretepač, je imel glavno vlogo nedvomno tvoj zlobni brat dvojček!

Po maščevalnem pohodu, ki ni bil najbolje sprejet, je avtorje srečala pamet in so Blacklist naredili v skladu s starimi zapovedmi. Zato vnovič izrekam dobrodošlico kibernetskemu nindži Samu Ribiču, udejanjenem po izročilu. Pajku v mreži, očesu v temi, vzdihu med šuštenjem, muhi na dreku, lastniku najmočnejših kolen vseh časov in kar je še te dvomljive poetike. Ničesar posebej novega nam ne prinašaš v dar, vendar te je lepo znova srečati v polni obliki.

Dobermani z napako

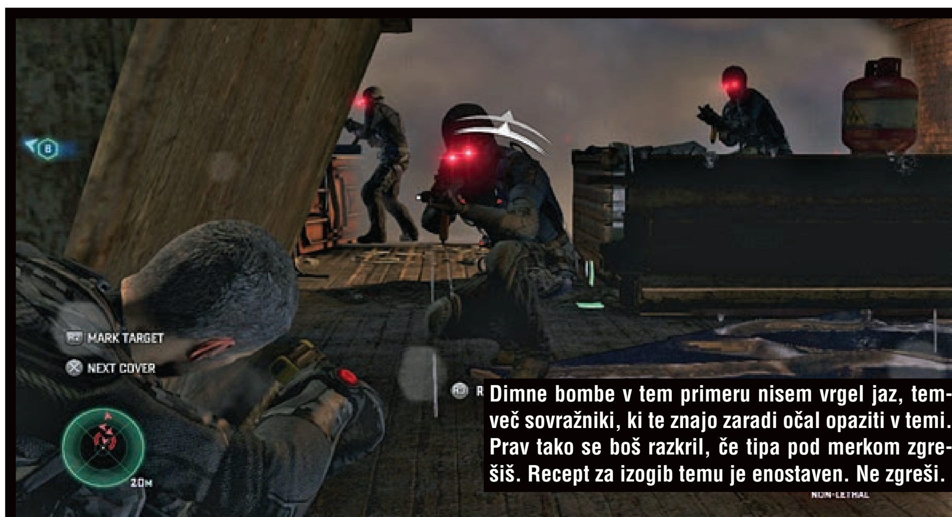
Čustvena žvarovina iz Convictiona, ko je Fisher pozabil na profesionalnost in objajčil hčerkine morilce (so bili res, hmm?), je preteklost. Samotarskega volka predsednica vpokliče kot vodjo Četrtega ešalona, ki mora ustaviti konkretno grožnjo Združenim državam. Če le-te ne bodo umaknile vojakov iz vsake bližnjevzhodne luknje in azijske češplje, bo Amerika doživljala udarec za udarcem. Na domačih tleh!

Medtem ko gmajna panično tvita in se obveščevalske službe vrtijo v krogih, Sam s sodelavci na krovu letala Paladin širom oble zasleduje skrivnostne Inženirje ter razpleta klobčič. Temu ustrezno se prelevi v mrkogledega zajebanca, ki ga sovražnega generala ni sram izsiljevati s smrtjo žene in otroka, da bi opravil delo. To pa je v končni fazi preprečiti vojno. No, ljudi vseeno ne muči, saj je nameravani element ljudi preveč razburil, in z njihovimi zobovji ne preureja več okolice kot v Convictionu.

Čeprav zgodba v nekaterih pogledih spomni na televizijsko serijo Homeland, se z dvomi v junake in pravičnost domoljubnih pesti ne ubada toliko. Fisher, ki je dobil soliden nov glas (mlajši Eric Johnson namesto 63-letnega Michaela Ironsida – oba sta Kanadčana, tako kot izdelovalci), se sicer mora spopasti z nekaj osebne drame in dvoma v inštitucije. Toda na kraju ni vprašanja, da je povsem kul, če Američani za zaščito svojega naroda letajo po svetu, vpadajo v veleposlaništva ter mitraljirajo avtoceste. Jeklene pesti pač nimaš zato, da se z njo čohaš za ušesi, marveč da z njo treskaš po zobeh sovražnike demokracije & svobode, oo-rah! Bolj je izpostavljeno to, da jo lahko od iste roke skupiš sam, kajti Sam in njegova ekipa niso poslušni kužki. Pripoved tako nosi zametke protivojnih sporočil, napetost pa prispevajo trenutki, kjer mora Fisher odločitve sprejemati po svoji volji.

Mrka Ančka na letalu

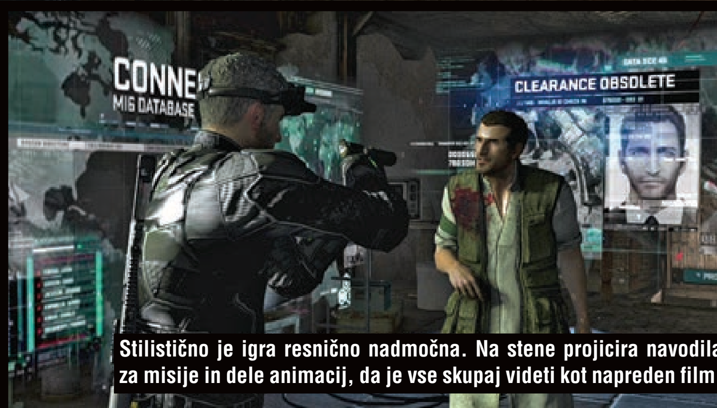
Žal tega ne počneš sam, kajti misije lahko le poženeš, ko so ti dane, ali jih začasno odložiš. Prav tako je pot, ki pelje skozi glavne misije, linearna, kar je zamujena priložnost. Navsezadnje sediš v avionu in bi lahko imel več svobode. Po drugi strani pa je Paladin vzdušno prizorišče, po katerem se sprehajaš kot po ladji v Mass Effectih in se meniš s kameradi. To so stasita obveščevalka Anna 'Grim' Grímsdóttir, ki ji nordijska kri daje ruse lase in srdito nrav, zamorski agent



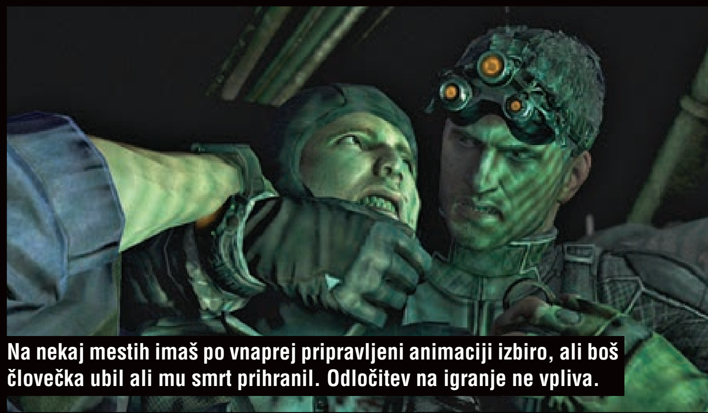
Dimne bombe v tem primeru nisem vrgel jaz, temveč sovražniki, ki te znajo zaradi očal opaziti v temi. Prav tako se boš razkril, če tipa pod merkom zgrešiš. Recept za izogib temu je enostaven. Ne zgreši.



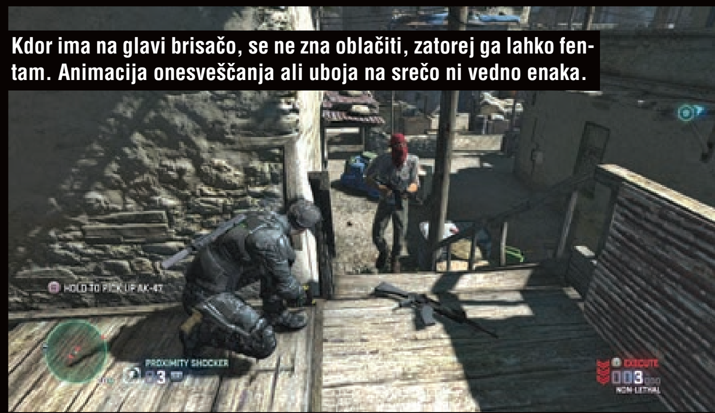
Kultni vizir s tremi lečami spočetka nudi le zeleno osvetljevanje. Nato postane ZF-onegaj, ki v stenah vidi cevi in onkraj njih tolovaje.



Stilistično je igra resnično nadmočna. Na stene projicira navodila za misije in dele animacij, da je vse skupaj videti kot napreden film.



Na nekaj mestih imaš po vnaprej pripravljeni animaciji izbiro, ali boš človečka ubil ali mu smrt prihranil. Odločitev na igranje ne vpliva.



Kdor ima na glavi brisačo, se ne zna oblačiti, zatorej ga lahko fentam. Animacija onesveščanja ali uboja na srečo ni vedno enaka.

Briggs, ki ti fizično pomaga na odpravah, ter računalniški frik Charlie, ki ti aj-fon s hekanjem v treh sekundah spremeni v svoj-fon. Čeprav o sebi ne znajo povedati dosti, se obnašajo življenjsko. Predvsem pa ponudijo vsak svojo serijo specializiranih stranskih zadolžitev. V Charliejevem nizu se je treba ubraniti valov napadalcev, v Anninem cilj opraviti, ne da bi te opazili. V teh nalogah naletiš na prizorišča, na katera drugje ne, in na dvojna vrata, ki jih v solo ne moreš odpreti, marveč za to potrebuješ soigralca. Le z njim tako odkleneš alternativno pot skozi odpravo.

Nekatere od teh neobveznih štirinajstih misij lahko opraviš sam, toda vse so namenjene sodelovalnemu igranju na eni konzoli v razdeljenem zaslonu ali po spletu (inačica za PC splitscreena nima) za dve osebi. Vidiš jih na karti sveta, ki istočasno gosti tekmovalno večigralstvo, v katerega brezšivno skačeš in se nato vračaš v Paladina. Lastniki piratskih kopij oziroma oni, ki niso povezani v splet, so zaradi takega dizajna ob dobršen del izkušnje.

Vsakršno udejstvovanje prinaša denar, ki ga frpjsko vložiš v boljšo opremo. Bodisi za samotarstvo, kjer krepiš Sama, bodisi za multiplayer, kjer nadgrajuješ veteranom serije dobro znane sprte vohune (spies) ali najemnike (mercenaries). V Fisherjevi vlogi kupuješ vedno boljši triočesni nočnogled, ki zna spočetka le predreti temo, nakar 'vidi' skozi zidove in zaznava stopinje, stišaš obleko, nabaviš leteče vozilce brez posadke na daljinsko, ubodeš boljšo pištolo, štuc za omamljanje nadomestiš s samostrelom in tako dalje. Ko se tako krepiš, postajajo stranske misije, ki so se sprva zdele nemogoče, vse manj nepremostljive, s čimer si še bolj napolniš proračun.

Serijski pinjau je možen ...

Ne bom rekel, da je bil Conviction odljuden vsem. Nedvomno pa je bilo potiskanje Sama Fisherja v pretirano rešetanje eksperiment, ki ni podpiral njegovih odlik. Zaradi negodovanja ljubiteljev so se Ubisoft Toronto znova usedli za mizo, vendar se niso zasukali za sto osemdeset stopinj in udejanjili starinske skrivalnice po zgledu Chaos Theoryja ali prvenca. Ne, izdelali so hibrid, ki ga je moč še vedno dokaj kakovostno igrati akcijsko, a ne odganja tistih, ki imajo radi skrivalnice v temi. Ta plat je bila namreč v Convictionu močno poenostavljena. Zdaj ni več.

Razen tedaj, ko si na nekaj mestih prisiljen v pobijanje ali šunjanje brez alarmov in žrtev, lahko levji delež igre opraviš v poljubni kombinaciji enega od treh pristopov. Assault pomeni odkrito rešetanje, panther ubijanje, ko te še niso odkrili, ghost pa bodisi onesveščanje sovragov, bodisi prebijanje mimo njih, ne da bi te zaznali.

Direktno streljanje ni napačno. Ribič se v tretji osebi skriva za objekti, od koder se dviga, proži orožja (pištola, strojnica, šibrenica ... nič pretežkega) in se huli nazaj. Najbolje je deliti headshote, a to ni lahko, saj se sovražniki vedejo razgibano – skrivajo glave med ramena, sklonjeni šibajo v zaklon, nakar se premeščajo, mečejo bombe, družno obstreljujejo tvojo pozicijo in napredujejo k njej. So kar sposobni, ti pa podležeš že po nekaj strelih, tako da je igra težja od predhodnice. Zato je pametno, da uporabljaš iz Conviction znani 'mark & execute', samodejni uboj do treh tolovajev. A ker je ta sedaj nekoliko manj instanten, je bolje, da menjavaš zaklone, se kam povzpneš ali se, ko res zagusti, umakneš v sence.

... toda najbolje je udariti neviden

No, največ točk in denarja dobiš za stil ghost. Navsezadnje nisi marinec, temveč nindža. Nisi slon, marveč kobra. Če znaš uporabljati temo in razumeš, da je tvoja vloga skriti se, preučiti, osamiti ter onesposobiti, je Blacklist zelo dobra tiholaznica.

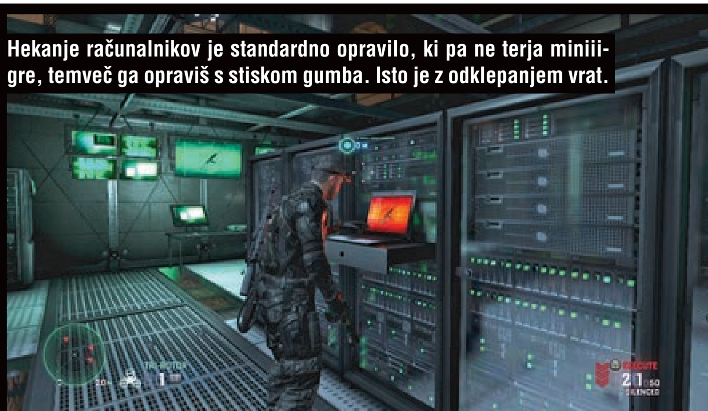
Eden od glavnih adutov je količina in namen pripravic, ki jih lahko vzameš s sabo. Po okrnjenem Convictionu je užitek iz sence delati "Pssst" in metati oddajnike zvokov, da privabiš varnostnike, razporejati



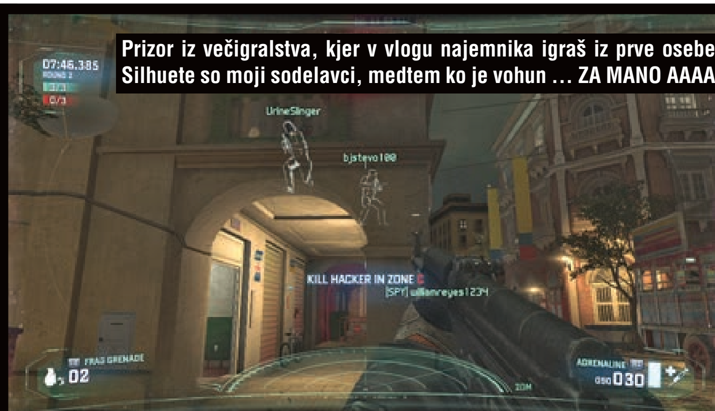
VOHUN ALI NAJEMNIK?

Oziranje nazaj namesto naprej je očitno tudi v tekmovalnem večigralstvu. Sprti strani sta Fisherju podobni vohuni – spies, ki se zanašajo na tihost, temo in onegaje, in teže oboroženi najemniki – mercenaries, ki so močnejši v direktnem spopadu. Osnovni modus je 'spies vs. mercs' kjer skušajo vohuni onesposobiti oziroma shekati niz terminalov, najemniki pa jim to preprečiti. V varianti classic, v kateri odmeva Splinter Cell: Pandora Tomorrow, si nasproti stojita moštvi s po dvema članoma, medtem ko se v inačici blacklist srečata ekipi s po štirimi dedci, pri čemer je tu mogoče spreminjati opremo.

V osnovi je multi tak kot včasih, le da se ne zmeni za nekatere stare sposobnosti in se igra hitreje – vohun lahko denimo nasprotniku prereže vrat dobesedno mimogrede. Poleg SVM sta tu še moštveni deathmatch, kjer so lahko vohuni in najemniki v istem moštvu, in uplink, ki se osredotoča na osvajanje nadzornih točk. Je pa večigralstvo kljub neizvirnosti privlačno in lepo zaokroži obsežni paket, vreden polne cene.



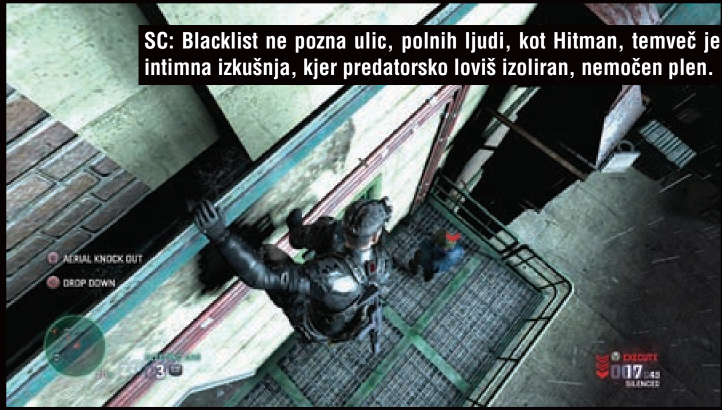
Hekanje računalnikov je standardno opravilo, ki pa ne terja miniiigre, temveč ga opraviš s stiskom gumba. Isto je z odklepanjem vrat.



Prizor iz večigralstva, kjer v vlogu najemnika igraš iz prve osebe. Silhuete so moji sodelavci, medtem ko je vohun ... ZA MANO AAAA!



Misije izbiraš z velikanske, Microsoftovemu pixelsensu podobne mize na letalu Paladin. Kampanja je linearna, a ima stranske naloge.



SC: Blacklist ne pozna ulic, polnih ljudi, kot Hitman, temveč je intimna izkušnja, kjer predatorsko loviš izoliran, nemočen plen.

kamerice, ki jih lahko po nadgradnji raznese, uporabljati dimne bombe, vpreči solzivec, frčati s helikopterčkom, capine elektrokutirati, vzpenjati se po pročeljih, viseti s cevi na stropu, odnašati padle, hekati računala, streljati stikala na zidu, da ugasnejo laserji, in tako dalje. Pač vse tisto, zaradi česar Splinter Cell ni Call of Cell.

Drugi adut je svoboda pristopov k situacijam pri slogu panther ali ghost. Nekje sprva dodobra preučiš gibanje stražarjev, nakar skoznje odvijugaš zapleteno pot. Drugič zapreke premotiš z gedžeti, tretjič odkriješ ventilacijski jašek ali okno, četrtič postreliš luči. Odkrivanje, kako vse je moč misijo opraviti, daje globlji smisel in zagotavlja privlačnost ponovnega igranja. Pogoji se namreč bistveno spremenijo glede na to, kaj vzameš s sabo (loadout je omejen!), ter upoštevaje izbrano težavnost. Že to, da te sovrag opazi hitreje ali počasneje, naredi dosti zagat bolj, no, zagatnih. Kaj šele, ko izkusiš manko obnavljanja zalog pri zabojih v okviru misij na skrajni zahtevnosti perfectionist, drugačne konfiguracije stražarjev in njihovo večje število. Nekateri pravijo, da je Blacklist lažji od Chaos Theory. Nisem imel tega občutka.

Možje z druge strani

Tudi zaradi nasprotnikov. Le-ti so v skrivalnih igrah vse prevečkrat robotski, zabiti, okorni. Blacklistovi niso člani Mense, a so nenavadno življenjski. Gre za enega redkih naslovov, kjer stražarske tvorbe dajejo vtis, da so ljudje. Menijo se med sabo in po telefonu, kadijo, pohajkujejo, kinkajo, gredo scat in tako dalje. Ko nastopi preplah, se kličejo in ko ne dobijo odgovora, postanejo živčni, opletajo s snopi svetilk, ustrašijo se, tekajo naokoli. Ko iz teme rečeš "Hej!", nekateri pridejo pogledat, druge pa razburiš – celo tako, da sprožijo alarm. Vidijo senco, če se skrivaš pred lučjo, reagirajo na odprta vrata in okna. Če ustreliš kamero, pokličejo tehnika, če sesuješ luč, pridejo preučevat, in če najdejo kolege, se ne bodo kar pomirili in se vrnili na običajne poti. Hja, Snake. Takle mamo.

Poleg tega njihove poti niso zastavljene tako, da bi venomer hodili od točke A do B. Zgodi se, da se prebiješ mimo prvih ovir, nakar te zaznajo in greš od začetka. Varuh, ki se je prej držal stran, bo zdaj ubral novo pot! Sčasoma sicer ponotranjiš variante, ki jih ni ogromno, a zadostujejo, da je vtis dober.

Na splošno sovražniki postajajo močnejši skladno s tem, ko se krepiš. Začetne turbanarje s kalašnikovi nadomestijo oklepljenci, ki jih moraš onesposobiti od zadaj, specialci z nočnogledi, ostrostrelci, opazovalni robotki z zaščitenimi operaterji in psi, ki z laježem opozorijo nate. S tem, da v dežju vohajo slabše.

Odlika misij ni le večrešljivost situacij, temveč se rolajo po svetu, od Bližnjega vzhoda in Evrope do ZDA, ter menjajo številne vrste okolice – hladnotehnološke hodnike stolpnic, nočno mesto, skalni kanjoni ob belem dnevu, vojaška baza in tako naprej. Nekaj se jih lahko po dizajnu in napetosti primerja z onimi iz starih Splinter Cellov. Stalno prinašajo nekaj novega, naj bo to zasledovanje tarč, ogibanje laserjem, zastrupitev Fisherja, prvoosebno igranje v vlogi Briggsa, časovne omejitve ali motenje čelade. Pa tudi iskanje skrivnosti, kot so laptopi in dodatna sredstva.

V starinarnici

Žal pa je na Črni listi malo takega, česar še nismo videli. Med gedžeti ni takih, ki bi bistveno spremenili znano igranje, in nekaj potez je zgolj prozorno preurejenih, recimo tiščanje stražarskih oči k skenerjem (zdaj imajo čip RFID, kar pomeni, da lahko naokoli trogaš onesveščence) in prisluškovanje z mikrofonom, ki ga nadomesti trirotor. Zvok ima majhno vlogo, izkoriščanje senc je enako kot nekdaj in situacije, ki nastajajo, so 'klasične'. Ljubitelji serije v tem ne bodo videli nobene težave in ne gre pozabiti, da je od zadnjega normalnega SCja minilo sedem let. Vseeno pa kot kritik od tako velikega naslova pričakujem, da bo področje potisnil naprej, in Blacklist ga ne.

Drugi kamen spotike je Samova nerodnost. Kakor je tip močan, gibčen in zvečine eleganten, ga je včasih težko pripraviti do najbolj osnovnih kontekstualnih manevrov, recimo da zapre krilo vrat, ugasne luči ali skoči na žico. Pokazatelji za taka dejanja so preveč zmikljivi. Tudi v žaru skrivanja ali bojevanja zna narediti kaj neumnega ali se kam zatakniti, zaradi česar gre pri filigranskem manevriranju ves postopek v franže. Ali pa nasprotnik stopi čez nastavljeno elektrokucijsko telo, ki učinkuje šele na naslednjega. Zaplate so nekaj takih lukenj odpravile, nekaj ne.

Tretji problem so občasno nedodelani odzivi stražarjev. Ko se potolčeni ostrostrelec kolegom ne bo javil po radiu, se ne bo avtomatično zagnal alarm. Drugod boš odstranil enega iz vojaškega para, a njegov tovariš ne bo reagiral, in ko boš skočil na modela, ki govori po telefonu, prekinitev zveze na oni strani ne bo vzbudila suma. Manj potrpežljivi pa bodo bentili nad nadzornimi točkami. Položaja ni moč posneti kjerkoli in nekateri checkpointi so precej vsaksebi, recimo četrt ure. Če te ugonobijo proti koncu, moraš vse narediti še enkrat.

Ribarjenje v čistem

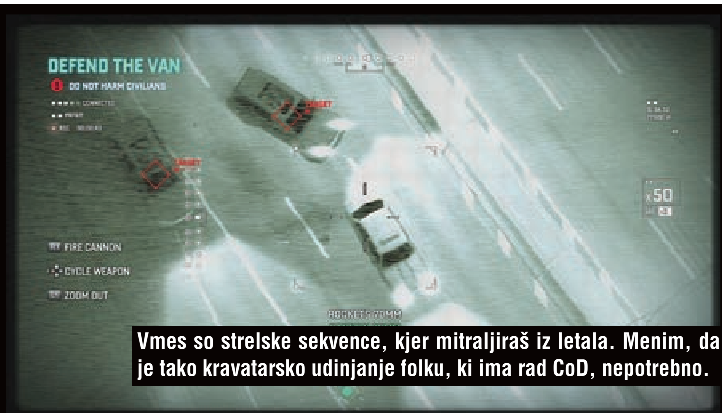
Toda na ta način nastane velik del napetosti. Kaj se bo zgodilo, če bom ustrelil kamero ali luč? Se bo vse dobro izteklo ali bom preveč vznemiril stražarje? Črta med uspehom in polomom je dostikrat tenka, situacije so kompleksne, gibljivih delcev dosti in moraš se zanesti na občutek. Tega v igrah ni več dosti.

Špil v vračanju na stare tire sicer pretirava, saj napake popravi z znanimi prijemi, ne z novimi. Toda če se vloge strahca iz sence nisi naveličal oziroma te zanima, čemu je žanr tako priljubljen, Blacklistu vsekakor daj priložnost. Pomislekom navzlic gre za ljubezensko pismo izročilu Splinter Cella in žanru tiholaznic, do katerega se je Conviction obnašal tako nesramno. Sedaj mu je naposled oproščeno.

84 *Sneti je vnovič Samo Ribič. Njegov največji sovražnik ostaja žarnica.*
PS3 / X360 / wii U / PC — **Ubisoft**



Tu sem se odločil za strelski pristop assault, lahko pa bi šel mimo, ne da bi me zaznali (ghost), ali jih neopažen pobil (panther).



Vmes so strelske sekvence, kjer mitraljiraš iz letala. Menim, da je tako kravatarsko udinjanje folku, ki ima rad CoD, nepotrebno.



Če greš finomehanično gledat vsebino, opaziš določene spremembe, a na boljše. Pojavljajo se zeleni orbi, ki začasno krepijo sposobnosti, nekateri šefi imajo predrugačene faze in boljšo kamero, ki olajša obračun.





V inventarju s sukanjem gobice izbiraš s kategorijo, z gumbi na desni robo ocenjuješ in daješ med smeti, s hrbtnimi pa se seliš med kategorijami.



Večigralska razpaljotka zna biti res kul in framerate zdrži. Podpore kontrolerju se na PCju bržda ne gre nadejati, so pa napovedali odmik od pomembnosti avkcijske hiše in drugačne drope po zgledu konzolne verzije.



Diablo III

Nekaj moram priznati. Diabla sem si vedno želel igrati s kontrolerjem. Vem, vem, v očeh elitne PC master rase sem ravnokar izgubil ugled. Pa vendarle. Od nekdaj se mi je zdelo, da sem v Hudičevcih preveč odmaknjen od akcije. Ne le zaradi nazaj potegnjene kamere, ki zviška spremlja izometrično dogajanje, marveč svoje pasivne vloge. Na abaku liku poveljujem s klikanjem v prostor, podobno kot enotam v realnočasovnih strategijah, s čimer sem bolj general in manj vojščak. Z joypadom bi bilo obratno, tako kot njega dni v Baldur's Gate: Dark Alliance na PS2 v primerjavi s pecejevima Baldurjema.

Sen se mi je z Diablom III za xbox 360 in PS3 uresničil. Kot se za Blizzardov sloves spodobi, gre vse prej kot za posiljeno, nedomiselno predelavo. Ta inačica izkoristi konzolne prednosti in zgradi igro, ki je izvirniku enaka le do neke mere. Marsikje je drugačna. Boljša.

Kresni ga, naj le prah ostane

Poanta igranja ostaja enaka. Diablo III je tudi v dnevni sobi zgodnjim dnem žanra zvesta, čistunska akcijska frpjka s klišejsko zgodbo in odsotnostjo ugank. Vse, kar počneš, je, da plužiš skozi linearno nanizane ječe in v realnem času kolješ horde spak. Za to dobiš izkušnje, zlato in opremo, da lahko na naslednji stopnji izvedeš še hujši masaker še več ostudnežev. Teh je ogromno vrst, od okostnjakov in zombakljev do šefov, med njimi vampastega demona, ki zasede pol ekrana, in samega Diabla, ki čaka na koncu. A ko ga po nekje dvanajstih do dvajsetih urah poraziš na eni od treh osnovnih težavnosti, se žur šele začne. Tedaj odkleneš zahtevnost nightmare, kamor greš z nabrano opremo, izkustvom in veščinami. Ko obrneš nightmare, sledi hell in naposled inferno, kjer si celo z najvišjim, 60. razvojnim nivojem mala mucica.

Čeprav je vsebina enaka kot na PCju, pa je vtis drugačen. Pogled je pomaknjen bliže in za nadzor uporabljaš pad. Z njim ne premikaš kurzorja po zaslonu, temveč lik z levo gobico usmerjaš neposredno. Z gumbi pa izvajaš osnovni napad ter prožiš do šest posebnih napadov, spretnosti oziroma urokov. Važna razlika glede na miško je, da gumba za napad ni treba kar naprej pritiskati, marveč ga lahko tiščiš. Nadalje igra sama vzame na muho sovražnika, h kateremu si obrnjen, in ko umre, avtomatično targetira naslednjega, dočim moreš z levim petelinom zakleniti eno od tarč. To koristi pri glavarjih, ki jih spremljajo horde ritoliznikov.

Ker si v bitkah udeležen neposredno, je občutek bolj žmohten. Ko ferderbaš trumo nakaz, se počutiš, da si to storil sam, ne da si pokol liku naročil. Tolikanj bolj, ker so Blizzardovci na desni stick prilepili gib, ki ga na PCju ni – izmikanje v več smeri po zgledu God of War. Ta omogoča svežo dinamiko: mlatiš po gravžu, nakar se mu, ko začne animacijo napada, umakneš in ga garbaš dalje. Je pa res, da imata od tega največ poklica, specializirana za tepež od blizu, se pravi barbar in menih. Za čarodeja, demon hunterja in witch doctorja, ki delujejo z razdalje, se od časa do časa zdi, da bi bilo prostorske spelle in veščine laže plasirati z miško. A spet ne tolikokrat, da bi nastala resnejša težava.

RMAH, dej gmah!

Raba kontrolerja se podaljša v inventar, kjer skozi krožne menije hitro pripisuješ spretnosti in krepitvene rune (zaloga je enaka kot na PCju) ter se ubadaš z nabrano robo, kjer velja pravilo 'en kos, en prostor v rukzaku'. Vanj ti ni treba dostikrat, saj s križcem na padu sproti gledaš, kaj si pobral, si tisto nadevaš in odmetavaš.

Prav z robo je povezana naslednja odlika konzolnega Diabla III. Skupaj z umikom zapovedi iz pecejevega izvirnika, da moraš biti med igranjem stalno povezan v internet, je šla po gobe dražbena hiša za navidezne zlatnike in pravi denar (RMAH, Real Money Auction House). To je ključna sprememba, ki bistveno izboljša izkušnjo. Poanta ni več v tem, da dobiš čimveč smetja, ki ga prodaš, nakar greš v avkcijsko hišo in na razprodaji kupiš opremo, ki bi ti jo špil naključno izpljunil bogve kdaj. Ne, dobiš, kar pač dobiš, in si tega tolikanj bolj vesel. Avtorji so temu prilagodili količino smetja in pogostost redkih kosov.

Pošasti tolkač

Par večjih zamer z računalnika ostaja, od tega, da je igra linearna in se zna zaradi naključno generiranih, dolgočasnih temnic vleči, do dejstva, da se kljub podpori kontrolerju, ki prinaša izmikanje, ni spremenila v naslov, ki mu vlada spretnost. Ne glede na to, kako dober si, boš popušil, če ne boš imel opreme, saj D3 v prvi vrsti ni *skill game*, marveč *loot game*. Prav tako spet zmoti sistem nadzornih točk, ki jih je za vse tiste kot špagete razpotegnjene hodnike premalo.

A če naj izbiram, kje naj igram, se bom odločil za konzolo. Bojevanje je bolj mastno in neposredno, inventar krasno prilagojen, grafika in zvok nič kaj slabša, gladkost je zgledna, dinamična fizika na enakem nivoju, medtem ko je frpjska srž pridobila na rovaš izrezane dražbene hiše. Škoda, da ni boja med igralci (PvP), je pa lokalno večigralstvo na razdeljenem ekranu za do štiri sodelujoče, ki v viharju smeha, komolčenja in žretja pice na kavču s kameradi nadkrili spletnega. Le na konzoli!

84 *Snet' fantič vihti svoj bič, a hudič ga kar napič.*
X360 / PS3 **Blizzard**

Mugen Souls



Veliki kristal na sredini je moč upecati. V primeru uspeha je bitke takoj konec, v nasprotnem pa lahko postane precej zoprna.



Poleg sekvenc in kopanja čas na ladji popestrijo spopadi z drugimi pirati po načelu papir-kamen-škarje.

Pod zloveščim naslovom, ki pomeni 'neskončno duš', se skriva taktična azijska frpjka po okvirnem zgledu znane serije Disgaea. Le da klasično zasnovo obogati z nekaj igralnimi inovacijami, žgečkljivo animejsko podobo in za lase privlečeno štorijo. Ta uokvirja deset poglavij in je naphana s parodiranjem sebe, drugih iger, otakujske kulture in japonske družbe. Škoda, da zaradi pretiravanja to ne pride do izraza. Veliko bolj očitni so japanezarski skeči in strašljivo seksi deklice, ki merijo na slinaste pedote. Tokijski vsakdan, jebiga. Junakinja je smrklja Chou-Chou, ki se nameni podjarmiti sedmerico svetov. Zato prebivalce spreminja v zajce. Le-ti nato pokemonsko rabijo kot naše osnovne enote. So kanonfuter, z njimi si višamo statistike in izvajamo specialke. Če imamo dovolj mane, jim lahko podarimo človeško obliko in s tem mesto v štiričlanski druščini. Spočetka sta Chou-Choujina pribočnika dolgonoga angelska punca in perverzen zalezovalec, ki opreza za deklinama, ki se skupaj kopata. Iz zahodnjaške inačice je žal izpadla mini igra, v kateri si punci z zajcem drgnil po erogenih conah.

Ko ne fapamo na domači vesoljski ladji, rajžamo po linearno zastavljenem svetu in izbiramo spopade, saj so sovragi vidni. Ob dotiku se borba preseli v areno, kjer se svobodno gibamo v premeru kroga in v okviru poteze izvedemo ukaz, sprožimo specialko ali uporabimo predmet. Če skupinico držimo skupaj, lahko njeni člani izvedejo nize posebnih napadov, s čimer hitreje sesujejo nepridiprave, katerih vrste tvorijo zlasti živali in demoni.



Bojna polja so bedno pusta in največkrat barvno ustrezajo planetu. Vsebujejo štiri lebdeče točke, ki jih lahko z zajci kot pinjate klatimo za bonuse.

59 *Raveerju se od špeganja pod kikle skrivi hrbtenica.*
playstation 3 — Nippon Ichi

Taktično svežino prinesejo posebni kristali in zapeljevanje sovragov, kar poseduje le junakinja. Kristal vpliva na počutje vseh prisotnih na bojišču in če ga osvojimo, je bitke takoj konec, za kar smo dodatno nagrajeni s predmeti in kunci. Lahko pa ti ponagaja in ozdravi ter okrepi nasprotnike. Uspešnost in težavnost sta tako odvisni od pravilne rabe zapeljevanja in predvsem od količine pridobljenih zajcev. Pod črto je boj taktično zahtevnejši od Final Fantasy Tactics, a zaostaja za Disgaeo.

Ker je stalnica tovrstnih iger višanje statistik v nenormalne cifre, razočara poenostavljen in okrnjen sistem napredovanja. Špil v tem pogledu zaživi šele po končanju osrednje zgodbe, ko odkleneš naključno generiran blodnjak. A pot do tja je mukotrpna, saj je dogajanje precej enolično in prežeto z nenormalno dolgimi nalagalnimi časi Ne rečem, da je Mugen Souls za odmet, vendar Disgaea 3 in 4 za primerljiv vložek nudita neprimerno več.

Killzone: Mercenary





Kljub turobni okolici sveta Helghan je igra paša za oči. Tukaj na dežju občudujem ogenj in oblake v soju javne razsvetljave. Deževnica se ti sčasoma začne nabirati na vizirju.



Zelo osebna usmrtitev častnika. 40 dolarjev dodatka navrže uporabe VAN-Guarda, ki da nevidnost, če ne skačeš kot opica.



Večigralstvo se dogaja na enakih kartah kot kampanja, le da imajo nadstropja in več povezanih prehodov. Nikjer nisi varen.



Maskiranje nalaganja misije v video da gladke misije, vendar ubije duha ob preigravanju, ker jih ni mogoče preskočiti.

Vitino spogledovanje s prvoosebnimi streljačinami doslej ni bilo posrečeno. Bedni Nihilistic so nam priskutili tako serijo Resistance (Burning Skies – Joker 227, 40) kot znani Call of Duty (Declassified – Joker 233, 25). Na srečo so drugi prenosni Killzone po PSPjevem Liberationu zaupali internemu studiu in tokrat je rezultat bistveno drugačen.

Posvet

Smo najemnik Arran Danner in se borimo na strani denarja, ne ene od vojskujočih frakcij ISA in Helghast. Žal ne moremo izbirati, za koga bomo delali, saj nam to odredi zgodba. Ta zaobjema devet misij, ki tečejo skozi vso matično kampanjo. Pripoved ni švoh, saj pozitivci ISA niso brezmadežni, niti niso negativci Helghasti poosebljeno zlo. Po drugi strani pa je predvidljiva in ne dobi priložnosti, da bi se razvila. Odvija se epizodno, kot je za prenosno platformo značilno. To je za igranje fajn, saj posamična misija traja kake pol ure, za štorijo in dolžino pa ne, saj je kampanje konec nekako v šestih urah.

Izkušnjo podaljšaš z višjo težavnostjo in tremi ločenimi načini, kjer je treba izpolnjevati pogoje. Lahko greš na razčefuk turo, kjer mečeš v zrak cilje, na tiholazno ekspedicijo, kjer iz zasede z minami desetkaš sovražnike, ali na precizen sprehod, ki ga opraviš v predvidenem času le z nujnimi žrtvami.

Pri podobi niso delali kompromisov. Grafika in animacija sta nadmočni in špil bi se zlahka odvijal na PS3. Osvetljevanje in efekti so na zavidljivi ravni, ročno poreklo izdajajo le teksture. Teče gladko, lik pa ni tako 'težak', kot je za serijo KZ značilno.

Stotak na betico

Za vsako dejanje v vsakem modusu, od pobiranja nabojev prek usmrtitev do končanja misije, si plačan, tako da špil deluje kot celota. Seštevek zapravljaš v skrinjah črnoborzijanca, ki so praviloma nameščene ob nevidnih snemalnih točkah ob prehodih med območji. So edini način, kako zamenjati arzenal, kajti orožij padlih sovragov ne moreš pobirati.

Ker je na voljo dvanajst osrednjih krepelc, od SMGja prek jurišne do ostrostrelske puške, in prav toliko sekundarnih, je kombinacij ogromno. Za nameček imaš na razpolago pol ducata granat in oklepov ter osem tehnoloških pomagal VAN-Guard, ki oponašajo perke iz Call of Dutyjev. Za par sekund ti darujejo nevidnost ali lebdeče plovilo z rezili. Hitrost polnjenja baterij za uporabo je nizka in odvisna od uspešnosti.

Igraš torej tako, da iščeš strategijo, kako iztržiti čimveč, kar omogoča akcijo v lastnem slogu. V osnovi izbiraš med masakrom in pritajenim plazenjem s tihimi uboji, kjer ni upoštevanja senc, moraš pa paziti na hrup in pravočasno odstraniti kamere. V ta namen imaš pehar orožij z dušilnikom in lahke oklepe, ki te ne ščitijo dosti, a nudijo večjo mobilnost in tišje premikanje. Prav tako je pomembna lokacija izvršitve, da truplo ne obleži sredi hodnika.

Vedno ne zaleže ne eno, ne drugo. Brezglavo tekanje te hitro ugonobi in se je treba skrivati za ovirami, toda izza njih te izbezajo natančno vržene granate. Sovragi ne obvladajo le tega, marveč te znajo obkoliti, se skriti in izvajati napade. Dosti vrst jih je, od policistov prek vojakov različnih frakcij in činov do specialcev, kot so hitre nindže. Na pot fašeš tudi tipa z bljuvalnikom ognja in v krepek oklep odetega soldata z minigunom. Taki pacienti so praviloma medšefi ali dopolnjujejo prave šefe. Dotični so spočetka tehnološke igrače v obliki letečih ladij in robotov, proti koncu pa delodajalci z velikim spremstvom.

Nož v goltancih

Vitinemu drobu sta poleg zumiranja z daljnogledi, kjer pogled približuješ z božanjem zadnje stranice, podrejena brutalni uboj na mah s hladnim orožjem in vdiranje v računalniške sisteme, vrata ter instantne kapsule VAN-Guard. Uboj lahko izvedeš s pravilne oddaljenosti na vsakem normalnem sovragu. Po pritisku zahtevanega gumba se na zaslonu pojavi puščica, ki meri v naključno smer in po kateri moraš hipoma potegniti s prstom. Ob uspehu si nagrajen s počasnim posnetkom okrutnega pokončanja.

Če ti uspe hinrihtati nekoga, ki ne ve zate, dobiš ekstra veliko cvenka. Zlasti če rezilo vtakneš v častnika, ki ti po mučenju preda informacije. Te so v kampanji le predmeti za v zbirko, medtem ko v večigralstvu za nekaj sekund pokažejo lokacijo nasprotnikov na karti. Hekanje vrat in kapsul pa poteka v obliki miniigre, kjer v sedem šestkotnikov vnašaš dele enakih oblik.

Poleg enoigralstva je vdelan spletni multiplayer z devetimi kartami za do osem sodelujočih. Ni presežek, kajti poleg standardne splošne razpaljotke vsak proti vsem ter moštvenega deathmatcha izpostavi le modus warzone. Razdeljen je na pet delov in v vsakem je pogojeno, kaj prinaša točke. V prvem zbiraš medalje ubitih, čemur sledi hekanje kapsul. Nato štejejo le uspešna zaslišanja, kjer moraš trikrat pravilno potegniti prst čez ekran, vendar te lahko blokira zaslišanec ali njegov kolega. Po še eni rundi hekanja končno sledi odprt spopad. Zanimivo. Bi pa sedel še kak modus in dodatna prizorišča.

Končno poročilo

Mercenary je grafično najlepši naslov za vito in igralno ne razočara. Med drugim zato, ker ne posiljuje z bednim dotikabilnim nadzorom kot Burning Skies, temveč vitine edinstvenosti uporabi kot začimbo solidne strelske akcije. Avtorjem je sobno izkušnjo tako uspelo verno prenesti v žep. Vsa čast.

80 — *Raveer se odpove kruhu, da nabavi protimaterialno snajpo.*
vita | Sony

PA MENDA NE, DA SI ŠE VEDNO

NENAROČEN

NA RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

Joker

Prejmi vsakega 15. v mesecu še toplega Jokerja v nabiralnik **in prihrani 20 odstotkov!**

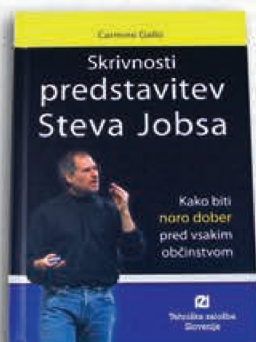
Nov naročnik dobi eno od teh pisanih daril po lastni izbiri!



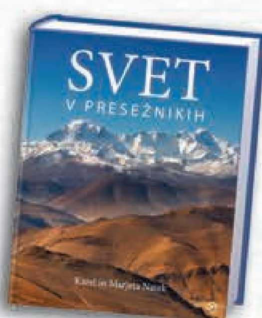
srebrn ali črn ključ **USB 16 GB**



zobosnažni paket **Curaprox**



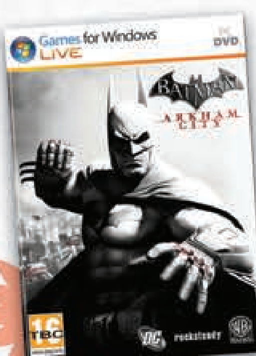
knjiga **Skrivnosti predstavitev Steva Jobsa**



knjiga **Svet v presežnikih**



zgodovinska strategija z vključenim barbarskim dodatkom **Rome Total War Gold Edition**



simulacija Batmana **Arkham City**



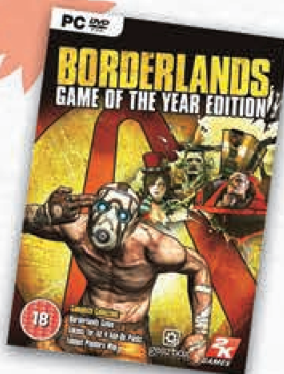
pretepačina za PS3 **Mortal Kombat**



dirkalnica za PS3 **Race Driver: GRID**



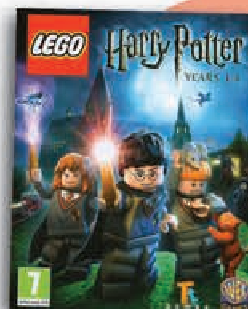
avtomobilsko divjanje **Need for Speed: ProStreet**



streljanka **Borderlands**



kompilacija dveh odličnih arkadic **Lego Star Wars Complete Saga**



prvi del pustolovščin **Lego Harry Potter Years 1-4**



knjiga **Tolkienov svet**

Naročilnico in vse podrobne informacije najdeš na www.joker.si.



Med novimi naročniki bomo izžrebali srečneža, ki bo v novo študijsko leto vstopil z Red Bullovim nahrbtnikom.

Srečna avgustovska nagrajenca sta:

Matej Kozole
Lekovec pri Krškem

Nejc Vrečar
Ljubljana

Za nagrado prejmeta Bondovo kriminalko.

CITY OF BONES

Filmska industrija še vedno jezdi na valu urbane fantazije, ki ga je sprožil Somrak, in dostavlja bolj ali manj posrečene predelave, usmerjene večinoma na mlade punce, ki so vzdihovale za Edwardom. Saj poznate recept: čedna glavna junakinja, skrivnosten, po možnosti nadnaravni lepotec in še en fant, ki z njim tekmuje za deklino pozornost. Formula je tako uspešna, da so jo na silo stlačili celo v Igre lakote, kar je slikosučni upodobitvi zgolj škodilo. Kako se pri tem odreže Mesto kosti?



Spopad z vampirji, ki bi moral biti eden od vrhuncev filma, je bolj podoben plesnemu tekmovanju. Temu primerno so našemljeni lovci senc.

Glede fabule o Clary Fray, ki naleti na svet lovcev senc in razbacanega blondinca Jaca Waylanda, povemo v tokratnem črkožeru. Film ostane docela zvest literarni predlogi, kar pa se hitro izkaže za njegovo šibko točko. Kot uvodni del v (predvideno) serijo mora namreč v dokaj kratkem času vzpostaviti celotno vesolje, v katerem se odvija borba med vojščaki z angelsko krvjo ter temnimi silami. To opravi površno in na ta račun trpijo tako liki, ki nimajo prostora za razvoj, kot gledalec, ki knjig ne pozna.
Brzinsko podajanje zgodbe še bolj poudari podobnosti z drugo slavno franšizo, Harryjem Potterjem. Ni naključje, da je polovica vrste v kinu ob razkritju Inštituta lovcev senc na glas rekla: "Welcome to Hogwarts!" Cassandra je namreč literarno pot pričela kot pisateljica ljubiteljske fikcije in si nabrala ogromno število sledilcev s trilogijo o Dracu Malfoyu (in incestnih zgodbicah med Ronom ter Ginny), iz katere je obilno črpala snov za založniški prvenec. Jace je idealizirana različica Draca, z ledrastimi hlačami na čvrsti riti in posmehljivim odnosom do sveta, medtem ko je Clary 'njegova' Ginn. Podobne vzporednice lahko potegnemo z ostalimi liki, vse do Valentina – Voldemorta. Bistvena razlika je, da se pisateljica na papirju lahko posveti vsakemu posebej, celo negativcem, njihovim težnjam, željam in namenom. Prav tako zna spretno vdelati reference iz drugih kultnih del, od Buffy do Matrice in Ghostbosterjev. Filmu pa za to zmanjka časa. Režiser Harald Zwart je globino žrtvoval na račun konsistentnega teka pripovedi, a se je s tem opekel. Določene kvalitete izdelek ima. Vizualno mu ne morem očitati ničesar. Tudi nabor ostalih igralcev, vključno s Claryjino mamo Leno Headey (Cersei iz Game of Thrones) ter negativcem Valentinom Morgensternom (Jonathan Rhys-Meyers) je fin, četudi ne morejo prikazati vsega talenta. A to naposled ni dovolj, da bi priporočil odhod v kino. Tja boš šel kvečjemu kot ljubitelj knjig, ki bi rad prizorišče videl na lastne oči. Oziroma le-te vrgel za blontnim pobom v ledru. ***Quattro***
Kronike podzemlja so v naših kinih že na ogled.



Vešč Magnus je v knjigah ena ključnih oseb. Film mu dela krivico, saj ga prikaže le za nekaj trenutkov v nezapomnljivi vlogi. Nasploh vsem manjka globine.

JOBS

Jesen je čas za jabolka. Takoj po razkritju, kako pisana in zlata bo letošnja letina iphonov, se je v kina privalil še biografski film o Applovem karizmatičnem vodji. O projektu se je veliko govorilo, saj je bil nenavaden iz več vzrokov. Nastal je hitro, le dve leti po Jobsovi smrti. Poleg tega gre za neodvisen film obskurnega režiserja Joshue Michaela Sterna. Edino znano ime je Ashton Kutcher v vlogi Jobsa. Izbira kuštravca je presenetila, saj se je vtisnil v spomin kvečjemu s filmičem Stari, kje je moj avto, ter po limonadi z Demi Moore. A Kutcherju je z jabolčno vlogo uspel veliki met, saj mu bo gotovo odprla mnoga vrata. Obsedla ga je do te mere, da je zaradi posnemanja Jobsovega življenjskega sloga pristal v bolnišnici. Strast je razumljiva, saj je Steve Jobs kompleksna figura z neskončno odtenki in nasprotujočimi stranmi. Svet ga pomni po markantnih nasprotjih, s tiranom, kradljivcem idej in manipulatorjem na eni strani ter briljantnim marketingarjem in vizionarjem na drugi.



Videzne podobnosti ni moč zanikati, sploh ker Kutcher privzame Stevovo tonaliteto govora in način hoje.

A čeprav Kutcher dobro podpre film, se ta ne more zares postaviti na noge. Predvsem to ni luciden portret vizionarskega uma, kot bi pričakovali glede na pomp, napovednik in warholovski plakat. Tako kot sorodni film izpred desetih let, Pirates of Silicon Valley, se otvori v divjih sedemdesetih, ko so računalniška podjetja v Kaliforniji rasla kot gobe po dežju. A če so Piratje napravljeni skozi oči in komentarje Štefanovega mladostnega tovariša Wozniaka, tega v filmu Jobs ni. Namesto koherentnega izdelka, ki bi velikana predstavil, kot se spodobi, smo dobili nespretno nametane ilustracije iz njegovega življenja.
Film se prične z luftanjem na fakulteti in se konča s predstavitvijo ipoda. Vmesni dogodki o vzponu in zatonu Appla so nametani brez pravega reda ter nakjučno izpuščajo cela poglavja v Jobsovem življenju. Ogled je naporen in zahteva osredotočenega gledalca, ki ve veliko tako o glavnem junaku kot o drugih ključnih ljudeh. V nasprotnem primeru so težave, saj Steve kot persona ni dobro umeščen ne v prostor,



Film se bolj kot z Jobsom bavi z industrijo in Applom. Bolje ga predstavi dokumentarec One Last Thing.

ne v čas in ne v družbo. Niti besedice ni o njegovem družinskem ozadju s posvojitvijo ter o letih izgnanstva iz Appla, ko je na noge postavil Pixar. Tudi zasebno življenje je ošvrknjeno tako površno, da nastane enodimenzionalen lik, ki ne preseže hipijskega ozadja. Jobs v tem filmu ne zraste kot oseba, kar je neverjetna zavoženost potenciala. Gotovo ne bi bil zadovoljen, da si ga je sposodil tako polovičarski izdelek.
K sreči filmsko portretiranje še ni reklo zadnje besede. Sony Pictures je namreč že pred časom kupil pravice za ekranizacijo uradne Jobsove biografije. Beli evangelij po Isaacsonu bo najbrž veliko bolj zaokrožen in spretnejši prikaz Jobsove persone, kot je tale neodvisni mišmaš. ***Navi***
Kutcher se v Jobsa levi tudi v slovenskih dvoranah.

RIDDICK

Tretji igrani film z znanstvenofantastičnim antijunakom Richardom B. Riddickom, čigar stas, glas in fris je tako na platnu kot v igrah (Butcher Bay, Dark Athena) Vin Diesel, se začne obetavno. Med iskanjem planeta Furya ga nekromongerji prinesejo okoli, tako da se mora ubadati s preživetjem, saj ga pestijo poškodbe, divji psi in škorpijonske spake. A dobrega je konec, ko priletita dve skupini lovcev na glave in se mora druščina z Riddickom vred po zgledu prve pustolovščine Pitch Black ubraniti navala strupenih nakaz. Ničesar nimam proti zajebantskemu akcijskemu ZFju, dokler ima trohico smisla za logiko in tega ne skuša nadomestiti s povprečnim pokanjem. Aliens in Predator, po katerih se skuša zgledovati, še vedno sodita med moje najljubše filme. Toda 'Riddick 2013' je tako prazen in nesmiseln, da je omenjanje takih legend v istem dihu bogokletno. Učinki so dobri, dizajn pošasti ter tehnologije izvrsten in strelsko-klavskega dogajanja nemalo, to pa je tudi vse. Celoten ringlšpil je zmeden, neumen in občasno tako posnet, kot bi ga delal Uwe Boll. Riddick-ulozen film. ***Sneti***
Dizlov slabi poskus oživitve Pitch Blacka se žal rola.

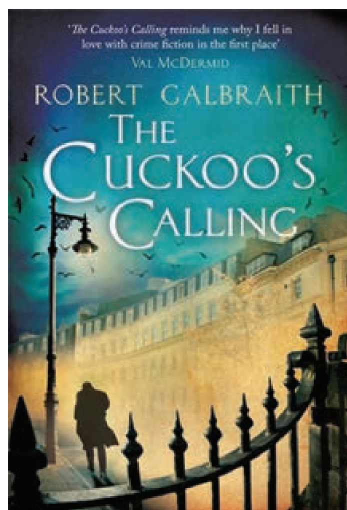


Škorpijonski črvoidi prilezejo na plan v mokrem. Spogledovanje z Aliens je očitno v drugi polovici, dočim film v prvi oživlja Predatorja.

Robert Gailbraith: THE CUCKOO'S CALLING

Niti leto še ni minilo, odkar se je J. K. Rowlingova, proslavljena avtorica Harryja Potterja, izkazala z Nadomestnimi volitvami. Zato je bilo toliko večje presenečenje, da je lisica pod moškim psevdonimom na police vtihotapila že drugo delo za odrasle!

The Cuckoo's Calling je njena prva prava kriminalka, po čemer so jo prsti srbeli že za časa Potterja. Pri iskanju založnika se ji je ponovila zgodba z začetka kariere, ko so ji rokopis kot prvenec neznanega avtorja nekajkrat zavrnili. Knjiga je izšla spomladi in čeprav je ostala pod radarjem ter se prodajala skromno, je prejela dobre kritike. Ivanka je uživala v anonimnosti, dokler ni bila ukana razkrinkana. Zanimanje za bukvo se je tedaj seveda potisočerilo.



Njen novi junak je detektiv Cormoran Strike. Ta nekdanji vojak je v Afganistanu izgubil nogo in s strtim srcem spi v pisarni. A kljub življenjski godlji gre za nezagrenjen, pronicljiv lik. Protiutež hrustu, ki se baše s hamburgerji, je tajnica Robin. Je hermionsko bistra in sposobna ter deležna prav toliko avtoričinih simpatij kot zafrkancije. Tandem preiskuje sumljivo smrt manekenke Lule Lawry, ki se je pred meseci vrgla z balkona. Brskanje po njeni preteklosti ju katapultira med slavne in bogate. Usoda dekleta mešane krvi, posvojenega v premožno družino, se pred bralčevimi očmi zvrtinči v duševne ekscese, stremuštvo in plahutavi svet visoke mode.

Rowlingova se tu zopet izkaže kot karakterna čarodejka. Z nekaterimi liki se ukvarja bolj in globlje, druge zgolj spretno ošvrkne. Do vseh, najsi bo to gejevski modni guru ali mati v večni vlogi žrtve, zavzame oseben in slikovit odnos. Kot v Volitvah ima posebej mehko srce za izgubljence z družbenega roba. Po tanki črti stopa tudi Strike, ki ima sam s seboj dovolj problemov za lastno knjigo, od razbolene noge do burne ljubezenske preteklosti. A kljub hagridovski pojavi se znajde v vsakršni družbi in se spretno suka v nekakšnem prerojenem noiru.

Z vidika kriminalistične kakovosti knjigi malo zmanjka, sploh pri razpletu in nekaj vmesnih preobratih. A pisateljica natrosi dovolj priboljškov in iskrenih vpogledov na življenje, da se na nepopolno arhitekturo ne oziraš preveč. Od samega začetka je knjiga grajena kot pričetek serije in se tako zaključi. Rowla pravi, da je nadaljevanje že napisano in bo na policah prihodnje leto. Ob tem bo še naprej uporabljala vzdevek, za katerim ni posebne simbolike. Gotovo lahko spet pričakujemo galerijo prvovrstnih psiholoških portretov in nič čudnega, da po Nadomestnih volitvah že nastaja televizijska serija. S Strikovimi prigodami najbrž ne bo nič drugače. ***Navi***

Tereza Vuk: CREEPYATRIJA

Redko posegamo po delih, ki ne sodijo v ZF ali fantazijo, zato je treba izjemo upravičiti. Tereza Vuk je povprečnežu neznano ime, a je opozorila nase z zmago na lanskih proznih mnogobojih, kjer je s trpko, avtobiografsko pripovedjo navzoče pet minut spravljala v smeh. Ne s tem, da bi bila takšna humoristka. Besede, ki so odzvanjale v publiko, so bile tako boleče, da je bil histeričen smeh edina odrešitev.



Creepyatrija je skozi leta nastajala kot blog. V njem je Tereza popisovala navidez banalne dogodke v lajfu, ki so ji absolutno odveč. Naj bo to obisk sodnika za prekrške ali prekinitev zveze s fantom. Pred nami se razgrne notranji monolog tipične predstavnice zablujene generacije brez pravega cilja v življenju, namena in prihodnosti. Za razliko od pankerjev v sedemdesetih in mirovniških aktivistov pred njimi najde uteho v udobni otrplosti, podkrepljeni z legalnimi in ilegalnimi substancami ter glasnim rockom. Vsak zunanji dražljaj je moteč. Kako lepo bi bilo, ko bi te že enkrat vsi pustili pri miru ...

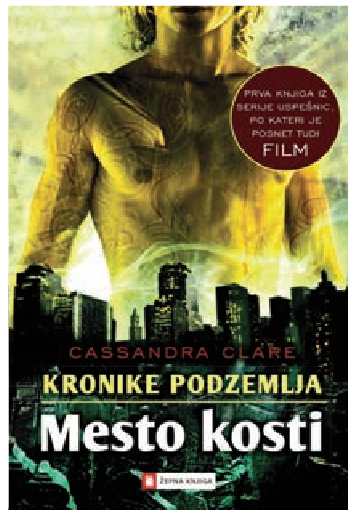
Svet seveda ne deluje tako in in celo mirujoč sistem nosi veliko dogajanja. Prav Terezini komentarji, ki vse prevečkrat zrcalijo misli v glavi povsem običajnega človeka, so tisto, kar prepreči, da bi knjigo odložil kot blodnjo pojoče travice. Eni jo primerjajo s slovitim ameriškim pisateljem Charlesom Bukowskim, katerega pijanski zapisi dosegajo kulten status. A kjer je Bukowski posredno družbeno kritičen, je Vuk namerno nestrukturirana in zaverovana sama vase. Izhod najde v flaši, tableti ali smotki, nakar fura safr še zaradi tega. Ne le ona. Število folka, ki mu je vse že davno padlo dol, sploh mladih, je doseglo epidemične razsežnosti.

Ne prav obsežna knjižica, ki je izšla v samozaložbi, je ocenjena na 15 evrov, kar ni malo. Blog, iz katerega je delo nastalo, pa je punca pobrisala. Škoda, koristil bi njeni prepoznavnosti. ***Quattro***

Cassandra Clare: MESTO KOSTI

Na mladinsko urbano fantazijo marsikdo gleda zviška, ker je Somrak standarde konkretno spustil. Ob tem pa se pozablja, da imamo v zvrsti bisere, kot je trilogija Njegova temna tvar. Kronike podzemlja (v izvirniku Mortal Instruments) ji z lahkoto postavimo ob bok.

V Mestu kosti, prvi knjigi iz niza, spremljamo najstnico Clary Fray, ki je med večernim pohajkovanjem po sodobnem New Yorku priča umoru. Toda nečednega dogajanja ni opazil nihče drug, niti njen najboljši prijatelj. Izkaže se, da z njenimi očmi ni nič narobe. Videla je namreč shadowhunterje, lovce senc, ki so obračunali z demonom. Slednji s tem, da jih je zaznal *mundi* (posmehljiv izraz za običajnega človeka), ni niti malo zadovoljen in skuša priti zadevi do dna.



Nov napad postavi zadeve v pravo luč: Clary je, tako kot skrivnostni svetlolasec Jace ter njegova soborca Alec in Isabel, lovka na sence – *nefil*, bitje z angelsko krvjo. Tako se odpre pred njo nov svet, pred katerim ga je njena mama skušala obvarovati. In njena vloga je vse prej kot neznatna. Čeravno so angelske in demonske sile glavno gonilo sveta Mortal Instruments, se srečamo z vso običajno zasedbo mitoloških bitij, od vil in coprnikov do vampirjev in volkodlakov. Lovci jim zaničljivo pravijo Dolnji, ker so nastali kot posledica seksa z demoni ali prek demonske okužbe. A hkrati jim priznavajo obstoj, zlasti kadar jih morajo s stisnjenimi zobmi prositi za pomoč. Skratka, celo nadnaravna bitja znajo imeti iste težave in prejudice, kot jih imamo ljudje. Strah, rasizem in ksenofobija niso lastni samo nam, težnje po čisti rasi pa hitro postanejo osnova za malodane neposredno vojno.



Cassandra piše inteligentno in vsakemu liku posveti dovolj prostora za razvoj. Posebej očitno je to pri negativcih. Valentine Morgenstern, glavni antagonist prvih treh knjig, ni le grozeč bavbav, ampak odpadniški lovec z načrtom, nekdo, ki je videl vso pokvarjenost sistema, a se ga je lotil na napačen način. Bralec z njim ne sočustvuje, a ga razume. Prav tako ni absolutnih pozitivcev. Tudi dobri ljudje so včasih primorani v grozljiva dejanja oziroma se, kar je najbolj tragično, zanje odločijo prostovoljno. Kaj pa angeli ? C.C., podkovana v krščanski mitologiji, nam jih predstavi kot čudovita, strašna bitja, ki v dogajanje na Zemlji ne posegajo več.

Serija trenutno obsega pet knjig, zadnjo pričakujemo maja prihodnje leto. V kinematografe je ravno te dni prišel film, posnet po prvi knjigi, skupaj s slovenskim prevodom le-te. Medtem je Cassandra spisala trilogijo Infernal Devices, ki spremlja lovce senc v viktorijanskem Londonu in fantazijo začini s konkretnim steampunkom. Končni izdelek izvirno serijo celo presega. Če torej potrebuješ kup branja za vse daljše večere, le posezi po obeh serijah. ***Quattro***

Sipinsko razočaranje

LordFebo zapluje v leto 1998, ko je bila filmska ločljivost 480 vrstic še 'izredno kakovostna' in ko smo naokoli po sili razpostavljali satelitske zvočnike, samo da smo imeli prostorski zvok. In ko je bil Colin McRae še živ in aktiven dirkač.

Ne vem, kako smo gledali na Jokerja 62 pred petnajstimi leti, ampak danes obče privlačnosti nima. V njem ni niti ene še vedno aktualne tematike in komaj kaj opisov nepozabnih špilov. Ogromno je bilo napovedi, ki so segale od nadaljevanj Railroad Tycoona, Dungeon Keeperja in Carmageddona 2 do Black and White in Giants. Nato smo se spraševali, čemu Half-Life, Falcon 4.0 in SimCity 3000 zamujajo. Temu je sledilo mnogo predstavitev povprečnega špilovja, ki je že davno pozabljeno. Recimo nenavadne pustolovščine of Light and Darkness, arkade Gex 3D, Motocross Madnessa ... Nemara pa se bo kakšen star kvaker spomnil opisanih večigralskih modov za Q2: Action Quake 2 in Rocket Arena 2.

Ponovno smo imeli dvostranski članek, že tretji ali četrti po vrsti, na temo kvartopirščine Magic: The Gathering. Takrat je bila to vroča tema, saj je bila igra (zlasti po naši zaslugi) v polnem zagonu. V železninskem delu smo delali doktorate iz delovanja grafičnih kartic ter pametovali Intelovih poceni procesorjih celeronih, ki so bili zelo dovzetni za navijanje. Na kraju pa smo na dolgo in široko poudarjali dobre plati DVDja kot filmskega medija. Navajenim VHSov je bil preskok res revolucionaren. V zgodnjem obdobju smo DVDje zvečine gledali na računalnikih, kajti komponente so bile redke in drage. Poleg tega je bilo na PCju laže zaobiti regijsko ključavnico, saj smo več buljili v ameriške izdaje, ki so praviloma prehitele slovenske kinematografe. Mimogrede: regijska razdelitev filmskih DVDjev je še vedno prisotna in evropski playstation 3 denimo ne mara za ameriške ploščke, kar je v letu 2013 res bolano. Oni dan sem želel pogledati svojo kolekcionarsko Briljantino, ki sem jo kupil čez Lužo, in so me kravatarji dobesedno prisilili, da pridobim kopijo od Kima Jong-Una. Ki mi je dobrodušno serviral HD-verzijo.





Danes imamo polno rit vsega in poln falus serij, ki stagnirajo. Pred petnajstimi leti pa so se zvrsti komaj definirale in marsikatera serija se komaj rodila. Eno je spočel legendarni **Colin McRae Rally** (87), prvi dober resni reli. Zaradi samotarske vožnje špil sicer ni bil deležen širokega Tocinega uspeha, vendar smo ga ljubitelji zelo čislali. Škoda ga je.



Dune 2 je bil praoče realnočasovnih strategij, zato je bil njegov rimejk z obljubami vsega, česar se je žanr dotlej naučil, zelo pričakovan. Žal **Dune 2000** (65) ni izpolnil pričakovanj. Staro poreklo je bilo kljub grafičnemu pogonu od Red Alerta preočitno in špil je bil močno inferioren takrat carujočim Starcraftu, Total Annihilationu in Dark Reignu.



Montezuma je bil azteški vladar, Montezuma's Revenge je bila 2D-ploščadna arkada za osembitnike iz leta 1986 in Montezuma's Return (59) je bilo njeno bedno nadaljevanje. Po tistikratnih trendih je bilo 3D in še prvoosebno za nameček. Igrina posebnost je bila, da si videl svoje noge in dhalsimovske roke, ampak nadzor je bil res obupen.



Tretji **Need for Speed** s podnaslovom **Hot Pursuit** (83) je v arkadni svet hitrih in drznih vrnil policaje. Ti so nas v svoji tipični maniri pikali v rit, suvali od strani in nam nastavljali cestne zapore. Vseeno občutek ni bil docela enak današnjim špilom, kajti takrat NFSjali še nismo v odprtem svetu, marveč je bilo vključenih le devet krožnih pist.

242

STROKOVNJAKINJA ZA ANGL. JEZIK | PREOSTANEK IZ PREJŠNJIH ČASOV | HITER PLAVALNI SLOG | GRŠKA BOGINJA JUTRANJE ZARJE | BORIS DVORNIK | REKA MED BIH IN HRVAŠKO | OMAKA (LJUDSKO) | ODPRTINA PRI KMEČKI PEČI | PREBIVALEC RTIČ

VOJAK Z ARKEBUZO

NESPRETNOST, OKORNOST

TON, ZVOK

MESTO V PIEMONTU, ITALIJA (iz črk TISA)

LIJAK, LIJ / GLIVIČNA BOLEZEN NA VINU

PALICA ZA OTEPANJE | SREDOZEM. VRSTA LUKA | ANTIČNO MESTO V MALI AZIJI, TROJA | EVA ČERNE / POMLADANSKI ŽAFRAN

JOKER | KODRAST ČLOVEK | SPOROČILO, OBVESTILO | STAREJŠE ZDRAVILO PROTI TBC | KYLIE MINOGUE | MESTO OB DONAVI V NEMČIJI | IMETJE, SVOJINA / ŽELEZOV OKSID

METILBENZEN / PRIPR. ZA VTISK. ČRK

TEKMEC

KOLESAR (PRIMOŽ) / FOTOGRAF HODALIČ

ODBIT DROBEC | ZELENJAVNA IN ZAČIMBNA RASTLINA

VEČJI DEL ZEMELJSKE POVRŠINE, TERITORIJ

RIBA KRAP (ZASTAR.) / TROJICA

VOJAŠKI OBRAMBNI NASIP

SPODNJI DEL POSODE

POSODA ZA MALTO

UPANJE, NADEJA

OTOČJE V ALEUTIH (iz črk ART)

GLAVNA DOLENJSKA REKA | TVORBA V ČEBELJEM PANJU | ALJOŠA REBOLJ

TEMNI DEL DNEVA / AM. IGRAL. (JAMES)

SNOV, KI JO DELAJO ČEBELE, MED | DANSKI OTOK (SREDINA BAROKA) | BORIS PAHOR / PORTUGAL. GLASBA

DODATEK K POGODBI

NEKD. ANGLEŠKI ATLET (SEBASTIAN) | OBLEKA, OBLAČILO / SL. MOTOKROSISTI

DRAG KAMEN / IZABELA (KRAJŠE)

KRATKI, HITRI NIHAJI, TRESLJAJI

SOLI DUŠIKOVE KISLINE

ŽENSKA, KI OPRAVLJA ELEKCIJO, IZVOLITEV

KAR SE IZRODI; SKOT, IZVRŽEK

PAS, PODROČJE

SESTAVINA ZEMELJSKEGA PLINA

BANJA

SOVICA SVETLANE MAKAROVIČ

Izžrebanci kražke: Rok Stražišar z Vrhnike (Battlefield 3), Matevž Kos iz Ljubljane (Farming Simulator). Geselj je bil: TUDI MAČKE BI IGRALE GTA.

Glasovalci za GTAV, ki se jim je usralo: Robert Rus iz Ljubljane, Majda Kovačič iz Celja in Mitja Krašovec iz Tržiča. Rešitev je bila: BANDITSTVO.

Geselj, ki izhaja iz kražkine slike, in solucijo kviznika napiši v glasovnico, ki je na naši rumeni strani *joker.si,* do 7. oktobrija.

QVISNIK ZA ~~PANEM ET~~ CIRCENCES

Ave! Sega je – čisto brez heca – Sloveniji iz neznanega razloga namenila orenk manjšo količino izvodov pričakovane strategije Rome 2: Total War, kot bi si jo želeli. Najbrž si firma, ki je v japonski lasti, misli, da tod pod Alpami nimamo pojma o Rimljanih. Očitno ne vedo, da smo bili del rimske države vse od drugega stoletja pred Kristusom, ko so legije pregnale okoliške Kelte in Ilire. Na slovenskih tleh, tam nekje pri Vipavi, se je celo bila ena poslednjih bitk med pogansko in krščansko frakcijo.

Skratka, z Rimljani smo si na ti, zato bo pomanjkanje omenjene igre boleče. A trije se ne boste mogli pritoževati, saj jo boste dobili iz naših rok, kamor so jo dostavili sli uvoznika Colbyja. Potrebovali boste le srečo oziroma geselj, palindromno sestavljen iz črk pred



pravilnimi odgovori. Pošljite nam ga do 8. oktobrija prek naše spletne glasovnice, pa boste mogoče za gešenk gladijirali, katapultirali in triremali, da se bo kadilo! In ne pozabite: *"A cane non magno saepe tenetur aper."*

1. Po legendi je Rim ustanovil Romul leta 753 pred našim štetjem. Fant je bil daljni potomec nekega božanstva. Katerega?
a) Afrodite n) Horusa
u) Urana s) Baala

2. Latinci so nato naskočili Sabinke in skupaj so naredili mnogo kremenitih Rimljanov. Kakšno ureditev je imelo mesto v zgodnjih letih?
o) demokratično
m) vodil ga je cesar
n) bil je kraljevina
i) vladal mu je JJ

3. V punskih vojnah so se Rimljani spopadli s Puni oziroma Kartažani, ki jih je med drugimi vodil znameniti Hanibal. Kje je stala Kartagina?
u) v Tunisu x) na Kreti
o) v Libanonu r) na Siciliji

4. Kleopatra je bila poslednji velik egiptovski faraon. Kakšnega rodu je bila ta Cezarjeva in nato Antonijeva ljubica?
a) egipčanskega
n) aramejskega
t) makedonskega
e) nubijskega

5. Ob osvojitvi Britanije so Rimljani mejo utrdili s 117 kilometrov dolgim zidom, ki je dobil ime po tedanjem cesarju. Kako se je klical?
r) Hadrijan e) Trajan
u) Justinijan s) Avrelij

6. Ljubljana se je imenovala Emona, Ptuj Petovia in Celje Celeja. Kateremu kraju so tedi rekli Nauportus?
q) Piranu u) Mariboru
o) Vrhniki d) Novemu mestu

7. Vizigoti so leta 410 zavzeli in oplenili Rim, toda večno mesto v tistem času ni bilo prestolnica imperija. Kje je tedaj stala cesarjeva palača?
f) v Raveni r) v Milanu
u) v Konstantinoplu x) v Neaplju

DNEVNIK MLADEGA SUPERMANA

Predgovor
Vsakdo si želi imeti supermoči. Danes, ko po kinodvoranah prevladujejo stripovski nadheroji, bi si človek mislil, da nas bo skupnost končno sprejela take, kot smo. Da bi nas videla kot pozitivce, ki srčno branijo svet pred grozotami. Problem je v tem, da nismo vsi supermani dobri. Enim prav dogaja, da vas zatirajo, sprožajo katastrofe in se obnašajo kot pubertetniški šolski nasilneži. Taki nas spravljajo na slab glas. In zdaj je večina mojega dela namenjena vojni, ki je vam, navadnim ljudem, skrita. A čeprav imamo dobre namene, se nam včasih kaj ponesreči.
Svojih supermoči sem se zavedel ob koncu osnovne šole. Bil sem tako navdušen, da sem o tem pričel pisati celo dnevnik. Šele zdaj, leta kasneje, po opravljeni maturi in uspešnem vpisu na faks, vidim, kakšen bedak sem bil. Da sem pravzaprav sprejel le eno pametno odločitev – svoje supermoči obrzdati, jih potisniti v ozadje in živeti kot običajen najstnik. Bile so prenevarne, da bi jih mogel nadzorovati.
Življenje je bilo potem krasno. Dokler se ni obrnilo na najslabši možen način.

21. december
Kako carske počitnice! Mama je imela genialno idejo, da bi šli za Božič v Sveto deželo in si v živo ogledali, od kod izvira krščanstvo. Baje bo strašno kul. Poleg tega bi se malo toplejšega podnebja prav prileglo. Slišal sem, da v Izraelu nimajo svinjskega mesa, zato sem si v prtljago stlačil dvajset sendvičev s pica šunko. Baje bomo blodili po brezpotjih in imeti s sabo malico se mi zdi skrajno pametno.

21. december, Izrael
Mama in sestra sta tečni mrhi. Sem jaz kriv, da se je policijskemu psu scufalo, ko je zavohal vsebino kovčka? Sestra je v afektu kričala, da niti svojemu tipu ne dovoli tistega, kar ji je počela neka možača (opomba: preveri v slovarju, kaj je možača). No, mama me je sicer grdo gledala, a je bila videti skoraj zadovoljna. Verjetno je hotela le biti solidarna z drugo predstavnico istega spola. Kot edini moški v naši družini sem pač vedno kriv za vse. Ni čudno, da je fotr odletel.
Ampak zdaj sem polnoleten. Lahko grem na pivo in pustim tečne babe, da razpakirajo v hotelu.

22. december ob treh (?) zjutraj
Izraelci so res prijazni ljudje. Jst mam ose raddd. SO bLi tm Ari pa Izak pa Sara pa Dana pa pa pa in ja majo ful dobrrrr pir om nom pa smo se šli roke lamat
ajd mat ne tez vis da pissssam
meN se ydi da sm Sari ušeč iiii
Sam zakaj so zbežal ko sme un avtobus odnesu iz prehoda če nam je bil napot
ja ja sej grem spt no
kva mi mt teži joJ??

22. december (zdaj zares)
O Bog, kakšen maček. Sestra se mi privoščljivo reži, ko si z brisačo pokrivam glavo, ker se mi vse sveti. Proti Betlehemu smo šli z zamudo, ker šofer baje ni našel avtobusa. Trdil je, da so ga neznanci na neznan način spravili v ograjen ribnik. Najbrž s helikopterjem, ker sledi koles ni bilo nikjer. Ja, ja, tudi meni je včasih pes požrl domačo nalogo. Kakorkoli, zdaj smo v nadomestnem avtobusu. Z drugim šoferjem, oni je očitno bil na nekih mamilah.

(malo kasneje)
O PIZDA!!!!!!!!

(še malo kasneje)
Dve uri me je oblivala zona. Nisem si upal niti migniti s prstom. Je to sploh mogoče? Odgovor je prišel na počivališču. Ženske so od šoferja končno izsilile pavzo za lulanje, pa sem se v toaletne prostore odpravil še sam. Postavil sme se pred pisoar, odprl šlic in ...
PENK!
V keramiki pisoarja je zijala lepa luknjica, kamor je zadel curek. In v steni. In v drevesu, petnajst metrov za straniščem. Drek.
Moja alkoholna epizoda prejšnjega večera je očitno uničila blokado, ki sem si jo s toliko truda postavil v možgane. Superman se je vrnil. Mogočnejši kot nekoč, z obilico odvečne energije, ki se je v vseh teh letih nabirala neznano kje. Moral ga bom brzdati.
Za trenutek sem se spozabil in hotel v jezi zaloputniti z vrati, a je bil gib tako hiter, da sem iz njih iztrgal kljuko. Na hitrico sem jo pritrdil nazaj. Upam, da bodo vsi mislili, kako so na počivališčih zmerom na delu vandali. Itak smo tik ob meji s Palestino.

Palestina
Vedno sem si predstavljal, da je Palestina tako, no, uboga. Da vsi živijo v šotorih in jedo le tisto, kar jim pripelje Rdeči križ. Pa so v bistvu skoraj normalna država. Ja, saj se najdejo revni in opustošeni konci, pa tisti tanki so tudi bili videti srhljivi. Ampak večina ljudstva jih ignorira. Dobesedno živijo dokaj normalno življenje.
Mami sem obljubil, da nocoj niti pod razno ne bom pil. Itak da ne, superman ne sme izgubiti kontrole nad sabo, kajti lahko se zgodijo še hujše stvari kot včeraj. Zelo bom pazil nase.
No, ven grem vseeno. Moram poskusiti fafafel ali kako se mu že reče. Tukaj ga jedo vsi. Baje je odličen. In nihče ne bo rekel, da si supermani ne širimo obzorij, tudi kulinaričnih.

Zvečer
Fafafel je najboljša stvar na svetu! Lahko bi ga pojedel na tone! Poln sem kot balon. Jassirju se je kar smejalo, ko sem jih goltal enega za drugim! To so take ocvrte polpete iz neke mlete zelenjave, kolikor sem ga razumel, nakar je zraven zelenjava in jogurt in menda majoneza, vse zavito v palačinko in ZAKON! Morda bi lahko odprl posel pri nas. To reč bi gotovo jedli vsi. Čez leto bom milijonar! Evo, imel bom multinacionalko SUPER FAFA!
...
Če prav pomislim, to morda ni dobro ime za multinacionalko.

23:45
Zvija me po trebuhu.

23:55
Preklet hudič, kako boli, umrl bom! Trebuh imam tako napihnjen, da se bom vsak čas razpočil. Bože mili, če bo tako kot s scanjem, je bolje, da se spravim nekam daleč stran. K sreči me v temi ne bo nihče videl.

23. december, 2:30
Odletel sem vsaj petsto kilometrov stran, nekam na sever proti puščavi. Ves čas sem trpel kot Kristus. Še vedno sem letel, ko sem začutil, da se v drobovju končno nekaj premika. Nisem imel časa pristati, le na hitro sem potegnil hlače dol in pritisnil.
Oh, kako je zagrmelo. Sunek je bil tako močan, da me je v trenutku dvignilo še za kakih sto metrov. Superman na reaktivni pogon, heh. Obrnil sem se in naslednja prdca izkoristil za pospešek nazaj proti Palestini. V puščavi menda ja nisem naredil kake škode. Morda je kaki kozi osmodilo nosnice.



Podnevi
Spet se cijazimo v avtobusu. Naučil sem se pomembne lekcije. Fafafel moraš nehati jesti, ko si najbolj želiš še enega. Mama je povedala, da je notri čičerika, ki je v žlahti s fižolom. To bi lahko razložilo moje nočne vetrove.
Šofer je prekinil film, ki smo ga gledali po tistem mikroskopskem teveju, in preklopil na poročila. V angleščini, seveda, ker smo sami turisti. Nekaj govorijo, da je v Siriji umrlo sedem ljudi zaradi bojnih strupov, ki bi jih naj režim uporabil proti uporni-kom.
Vprašal sem mamo, kje točno je Sirija glede na naš položaj. Rekla je, da kakih petsto kilometrov severno, zato se nimamo česa bati.
...
To so najslabše počitnice ever. Upam, da ne bo kakih resnih posledic.

Quattro


ZDAJ TI BOM RAZLOŽIL, KAJ JE TO „UMETNOST!"
NO, PRAV.


POGLEJ, KAKO SI REŽEM ŽILE IN SE HKRATI KOPAM V PRŠCU FEKALIJ IZ TEGALE FEKALOMETA! OH, AH! AAH!
REZ REZ
NI VODOMET, SE MI JE ZDELO.


HMM. NE VEM, ČE MI JE VŠEČ TA... „UMETNOST."
KAJ TEBI NI JASNO, ČLOVEK BOŽJI ?!?
TO JE OLFAKTORNI PROCES, RAZUMEŠ !?!
TI RES NIČ NE RAZUMEŠ !!
P.B. 2013


POČAKAJ! ZDAJ TI BOM RAZLOŽIL, KAJ JE TO „NAPREDEK!"
NA POMOOČ!


POGLEJ, TA JAGENJČEK JE POTOPLJEN V RAZTOPINO IN PRIKLOPLJEN NA ELEKTRODE! ČE GA TUKAJLE MALO ODŽAGAM, POČASI ZRASTE NAZAJ!
ŽIGA ŽAGA
BEEE
SAJ TO JE NARAVNOST GROZNO!


ZAKAJ NEKI, SAJ, ČE GA ZDAJ POBOŽAM, JE TAKOJ BOLJE, VIDIŠ? ČE MU ZRAVEN ŠE MALO PREDVAJAM RESNO GLASBO SE OBNOVI ŠE HITREJE! UČINKOVITO IN TRAJNOSTNO, HURAAA!
BEE
NI MI VSEČ TA „NAPREDEK!"


KAJ NEKI JE NAROBE S TABO? TOLIKO NEGATIVNOSTI, TOLIKO ANTIDRUŽBENE NASTROJENOSTI! PRAV ŽIVČNEGA ME DELAŠ!
HMM, NE VEM... MOGOČE JE PA RES KAJ NAROBE...


KAJ SE DOGAJA TUKAJ? JAZ SEM ZASEKAMOŽ,
NE VEM. KAR NAENKRAT SE JE ZAČEL TRESTI. VEDNO HUJE JE, ZDAJ GA ŽE KAR PREMETAVA.


NO, ZDAJ GA JE PA ODTRESLO KAR NARAVNOST V NEBO!
LÈTI! LÈTI SVOBODNO VRH PLANIN! OH, DA!
OH, DA!

OD USTVARJALCEV FILMOV



Disney

AVIONI

SINHRONIZIRANO V SLOVENŠČINO

TUDI V 3D

PRILETIJO V KINO 19. SEPTEMBRA

Disney

AVIONI




RAYMAN
Legends
Joker